独家赠送暑期买机大全！精彩评述游戏业20年辉煌历程！

2002 7

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

总第九十六期

定价 8.4元



E3直击
旁门左道看E3

玩游戏读电软
暑假乐在其中

怒涛攻略

绝体绝命都市完全图解攻略

恶魔城白夜的协奏曲必杀攻略

PS2与GBA大作联袂登场!!

无双报道

妖精战士 精灵的黄昏
黑暗编年史
风之克罗诺亚G2
合金装备2 本质
机动战士高达战记
死亡之屋3
阿尔格斯的战士
死神之枪
捉猴记2

彻底攻略

昔日重来
装甲核心3
监视者
鬼屋魔影4

特别策划

游戏业20年简录历程

游戏研究

特鲁内克大冒险2A
狂野历险3
实况足球 胜利十一人6

独家赠送



暑期买机大全

四大主机—NGC/PS2/XBOX/GBA全面制霸！主机周边/精品游戏一网打尽，买机解惑问答，重点问题透彻图解，完美采购解决方案！


SONY
ANALOG


编辑部也被足球热潮笼罩
玩游戏、读电软、看世界杯
一个都不能少

编辑手机

暑假到了，许多读者又要在这段时间选购自己心爱的主机。本期特别炮制了《暑期买机大全》，从多种角度为玩家解读各主机的性能与卖点，并且有详尽的问题解答，希望能够帮助大家在火热火热的暑假买到称心如意的主机。另外，本期特别策划对游戏业的历史进行了详尽的回顾，还有本届E3展的亲临报道，不可不看。

风林



梦也许明天就会变为现实，现在你要做的就是准备。

●从6月底开始，北京将陆续放映多部电影大片，几乎每一部都对眼球有着120%的吸引力。

●暑期是用电高峰，很难想象在炎热的夏季如果没有了电会是一番什么样的景象，想想都觉得蛮可怕的。因此奉劝大家要节约用电。

●家里暂时不能申请宽带，直接导致风林在家的上网时间缩减至5小时/每月。

●AM2的“沙滩排球”居然与“阳光马里奥”同一天发售，真是#&@§，先不管对AM2这款倾力之作的销量是否有影响，反正对风林的腰包的影响是够大的了。



●现在想起1999年7月在北京洋桥遇到的飞碟，仍旧心有余悸。虽然没什么人会相信风林的“昏话”（有其他目击证人），但自己当时见到了什么只有自己是最清楚的。如果那个飞行物（空中无规则漂浮移动，陀螺型，从下方4盏黄色发光体可以看出其是在不停旋转）上真的载有外星来的生物的话，那么它们的科技简直高超得不可思议，现在真后悔当时没能拿上相机……既感到幸运又感到遗憾啊。

天师



打梦美、GGB要拼命，中国足球也要拼命。

——GGB忙里偷闲继续挑战中。

天语被GAMEARTS感动得一蹋糊涂。玩就要玩GGB HELL MODE——手忙脚乱外加脑供氧不足心肌缺血——令人产生窒息的感觉(asphyxial)。这就是游戏。i LOVE this GAME！（已与日本GG No.1 19式改照过面）

——《绝体绝命都市》攻略制作完了！

说实话这样一款简单的游戏是否有制作攻略的必要天语自己也感到迷茫。但GGB、梦美、飞空舞这样的高难度游戏，虽极有必要推出攻略，可大BOSS却不让制作。而且是永远不让。为了各派玩家的安定团结，天语甘愿牺牲小我，您说我容易么我？（笑）

今后编辑力争每月制作一款全彩攻略。在此我们向大家保证我们攻略的实用性和准确度，同时希望各位读者多提宝贵意见并对我们进行监督。而对于一些重度游戏，天语更是拍胸脯保证“独家”与“权威”。（自己绝倒）

——读者是我们的老师。

最近本人夜郎自大，不知天高地厚，加之工作失误，在一些问题上连续误导了读者，遭到主编批评。这里天语向受到伤害的读者谢罪并深刻反省自己——今后对自己不熟悉的游戏，天语绝不再擅自“封神”。m(._.)m

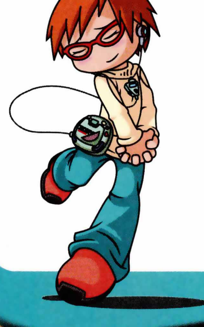
宇部



玩游戏、看电软、两不误 世界杯、NGC、战酷暑

●截稿时，世界杯小组赛第一轮32强全部亮相，我喜爱的两支球队成绩都不理想，但愿他们能走的远些。

●今年E3展任天堂公布的众多优质游戏确实让人耳目一新，给萎靡不振的业界注入了新的活力，也只有这样不断进取的公司才能真正推动整个游戏市场和业界的发展。



●很少看电视节目的我最近偶然看到一首陈琳的MTV《十二种颜色》，发现这首歌无论是在拍摄还是演唱等方面，都能代表国内流行乐的最高水平了。

●上周六去天津购物，"淘"到了KOEI的FC原装大卡《皇家血裔》与《大富翁》。包装完整几乎全新，价格却只有三张火车票钱(空调)。高兴得忘了吃中饭。

●北京已经全面进入酷热的夏季，为躲避热浪和紫外线的袭击，宇部的业余时间全都在9平米的冷气小窝中度过。当然少不了Q的陪伴，不过在《阳光玛莉》发售前，还是先用它看大片吧。

JOE



烈日炎炎酷暑难当 真·街机修行持续中

时下已经不再像三、四月份经常会有大作从天而降，对于玩家来说目前最稳妥的事情就是在家玩一些比较经典的老游戏，回顾一下或者继续把VF4和铁拳4拿出来练习吧！由于没有大作的频繁登场，也终于可以收回心来苦练格斗游戏了呢。也许这样的日子对于像我等一样的格斗游戏FANS来说，并不是会很痛苦吧~只要潜心钻研就会有新的突破的。



最近还有一件值得高兴的事情就是周末去新东安的SEGA WORLD玩DAYTONA USA2了，因为到了夏天，商场的空调会很凉爽……虽然花很多钱去打街机不过会有免费的凉风，实在是值得庆幸（不过俺的肚子很不幸，体重下降中）。也希望现在其他的街机厅能够给玩家空调的待遇，否则万一中暑就很难过了。

最后说一个题外话：小JOE的老妈记不清自己的儿子单位叫做电软还是什么了，她同事问的时候不小心说成了微软……结果羡慕得人家眼睛直发红，说“真是个好单位！”得知之后小JOE三天没敢出门（怕被打假的抓走）。



本期封面人物：《樱大战3》艾莉卡

GAME INDEX

PS2

妖精战士～精灵的黄昏……4
黑暗编年史……8
合金装备2 本质……10
机动战士高达战记……12
捉猴记2……14
阿尔格斯的战士……16
胜利十一人6……29
狂野历险3……34
装甲核心3……76
绝体绝命都市……111
死神之枪……116
坦克大战Q……120

PS

乔乔奇妙冒险……50
鬼屋魔影4……53

GC

生化危机……91

GBA

恶魔城～白夜的协奏曲……31、51
特鲁内克大冒险2A……33
昔日重来……70
风之克罗诺亚G2……118
古惑狼ADVANCE……121

XBOX

合金装备2 本质……10
死亡之屋3……123

月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：（010）64472177
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

电子游戏软件 GAME SOFTWARE CONTENTS

VOL.96 2002/7

攻略人行道

绝体绝命都市生存手册
全结局最强爆机攻略一期奉上……111

昔日重来 流程攻略
角川书店2002年RPG游戏会心作……70

恶魔城～白夜的协奏曲全解剖
最速攻略、研究双重登场……31、51

装甲核心3 核心手册
7页大攻略助你击破装甲要塞……111

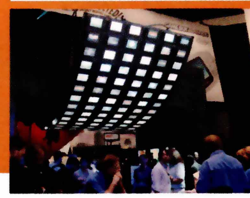
特别策划

风风雨雨20年，游戏业的历史再回顾
游戏业20年简录历程……35

E3 2002展“最现场”直击实录
旁门左道看E3……40

久违的爽快感，何时能够重现？
按键的乐趣……42





无双报道

妖精战士～精灵的黄昏……4
黑暗编年史……8
合金装备2 本质……10
机动战士高达战记……12
捉猴记2……14
阿尔格斯的战士……16
死神之枪……116
风之克罗诺亚G2……118
坦克大战Q……120
古惑狼ADVANCE……121
死亡之屋3……123

游戏研究所

胜利十一人6……29
特鲁内克大冒险2A……33
狂野历险3……34

攻略人行道

鬼屋魔影4……53

科普园地

梁山好汉威震全球……44
用GBA玩FC游戏……46

格斗天书

来玩街霸3RD……47
VF4课题研究——投拔……48
独立思考，制胜的法宝……49
乔乔奇妙冒险……50

其它栏目

编辑手札……2
目录……3
游戏新闻眼……18
广告欣赏RUNE……24
中国电玩榜……25
闯关族的家……64
秘技天地……89
龙哥热线……92
游戏点评……95
游戏文学……100
2002年7月游戏发售表……103
电新直击……105
编辑点评……108
大墙画廊……110
游戏新作情报……126
游戏古玩街……128

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

让我们重温那时的感动，崭新的



Arc The Lad
アークザラッド
精灵的黄昏



妖精战士是SCEJ在PS上制作的第一部正统RPG，也是第一款突破百万份的RPG游戏，至今全系列的累计销量已达到270万份。今天，代表SCEJ最高创作水平的妖精战士将再次为我们带来全新的感动。为了满足各位的期待，我们将在这里为大家公开盼望已久的最新情报。

PS2	厂商：SCEJ		发售日：2002年冬
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

系列的历史

妖精战士

从1代至今，妖精战士系列已经走过了7年的历程。在本作之前的3部作品，每一部都堪称杰作。她为PS的成功立下了汗马功劳。

妖精战士　1995年

为了阻止世界毁灭，主人公亚克一行奉命寻访圣柜。在旅途中他们获得了精灵的认可，成为勇者。这就是本系列的第一部作品。

妖精战士II　1998年

在续作中，主人公炎使者赏金猎人艾尔克成为了主角，但是前作的角色也纷纷登场，众人齐心合力实现了打倒奸臣安德尔的夙愿。

妖精战士III　1999年

本作舞台是2代三年后的世界。憧憬成为猎人的少年艾尔克离开了小山村，他令失去的圣柜重新复活，再次创造了新的传说。

“妖精战士”系列的PSone Books版正在销售中！1、2代售价1800日元，3代为2100日元。

「画面」与「音效」再现完美融合……

与PS一同白手起家，7年间风雨相伴的正统RPG再次归来！

本作故事是从拉格纳斯大陆上的边境国家尼德利亚开始的。这个国家虽然是首次在本系列中登场，但世界观设定继承了一贯风格。下面就让我们看看尼德利亚的风貌。



游戏开始时的城市尤贝尔

位于尼德利亚的城市，这里拥有「精灵石」的矿床，是故事的出发点。





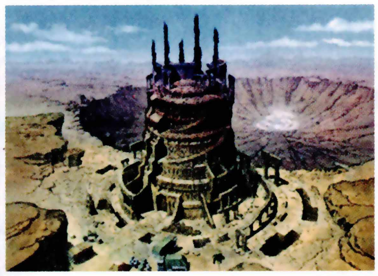
从地图的移动到战斗画面，所有的场景都完全由3D多边形描绘。虽然与前作的差异，但是游戏气氛仍是「妖精战士」所独有的。

这是目前公开的世界地图，冒险的范围将不断扩大，变得多姿多彩。



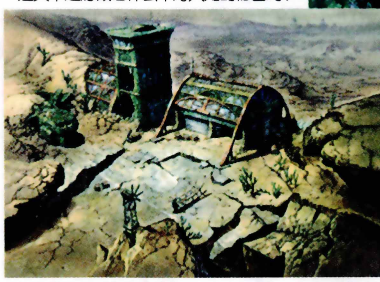
洞窟

这个圆形的巨坑是…!?



荒凉的大地和圆形的巨坑，如果你是本系列的狂热爱好者，一定会联想起2代中最后的镜头——拉格纳克的巨型坑洞。本作与前作之间的关系为玩家留下了有趣的悬念。非常期待游戏的发售！

埋没在地下的建筑物和飞艇残骸。这让人联想起3代中分隔南斯拉特的飞艇坠落遗迹，不过看样子这可有不少年头了，难道其中还隐藏着什么不为人知的秘密吗？



崩溃的建筑物



可以看到被洪水淹没的大教堂

阳光透过彩色玻璃在地面投下了流光幻影。在教堂背后，我们可以看到被水淹没的大楼。看来这个世界曾经遭受过巨大的打击。到底是什么原因呢？

残留着文明与灾难伤痕的世界 游戏关键词是「画面」与「音效」

初代“妖精战士”的广告打出了“画面与音效的RPG”这一宣传口号，片头动画中飞空艇银色诺亚号划破长空，为游戏者展现了遨游世界的雄壮气势。此后的作品中，这两个要素作为“妖精战士”系列的最重要主题也被继承了下来。当然，PS2上的“妖精战士”在画面与音效上自然会有非同寻常的品质——这一点毋庸置疑，游戏发售后玩家自然会体会到制作人的良苦用心。



画面与音效并不仅单指光源与音源的运用，还意味着如何巧妙地调和两者，创造出充满乐趣的场景。

音 全部管弦乐伴奏和流畅的全程语音创造沁入心脾的感动

“妖精战士”的主题曲采用了管弦乐演奏，音乐中还融合了马特诺电子琴这样的罕见音色，在音效方面得到了显著的强化。此外，游戏还预定收录新的乐曲和歌曲。至于究竟会是什么样的曲子，演唱者又是哪位歌星，请诸位留意后续报道。



前作中的角色虽然只有在战斗场景中才有配音，但在本作中，所有的动画场景中均有豪华的配音阵容为角色配音，非常值得期待。

光 游戏影像在PS2上获得了重生光彩照人

在完全采用3D技术绘制的“妖精战士”的世界中，随处可见实时描绘的动画场景。在这些动画中，制作组不惜成本，投入了以动态镜头捕捉为首的各项新技术。当然，战斗场景也是用3D动画绘制的，展现了充满魂力的摄影技巧和视觉效果。



如图所示，魂力十足的动作和耀眼的特殊攻击为游戏锦上添花。

游戏中的事件与战斗场景全部实现了3D化，演出效果得到了大幅的强化。





将光辉耀眼的命运与坚定决心

本作的画面与音效为全新的主人公实现了完全的3D进化，身材也变得俊秀挺拔，他们细致入微的动作和表情将令游戏脱胎换骨，成为了一部宏伟的叙事诗。全新的画面和音效将会展现出生命跃动的光辉，创造出崭新的剧情。希望它能够凭借前作的良好口碑，取得更大的成功。

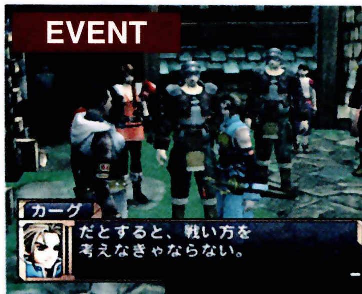


交谈时角色的表情会根据心理状况而发生微妙的变化，有利于玩家更好的体会游戏的剧情。

「战斗并不是为了显示自己的力量。作为青年骑士，我的使命是帮助和保护弱小的人们！」

卡格

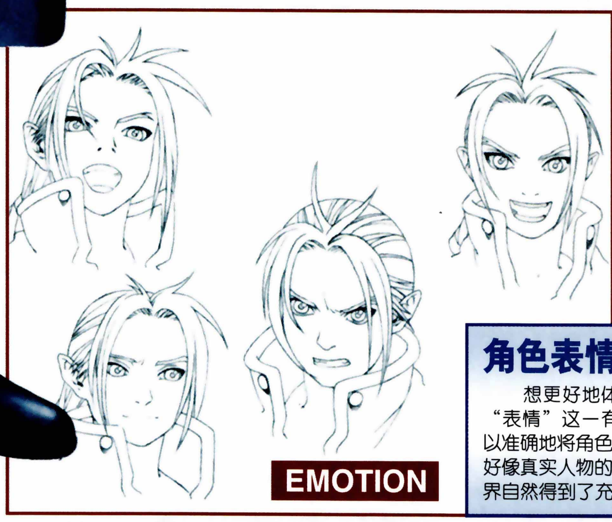
卡格是一位17岁的青年，他和母亲住在尼德利亚的首都尤贝尔。卡格身为旧尼德利亚王室的子嗣，在众人的尊敬和疼爱下长大，现在身先士卒的参加了城中的防卫工作。充满男子汉气概的他虽然具有领袖气质，但也有性情直率容易被人欺骗的弱点。



尤贝尔拥有世界上的能量源泉「精灵石」矿床，他是否会因此而遭受魔族和军事国家的攻击呢？令人担心！



在战斗中使用的主要武器是剑，既然他积极参加防卫工作，看来对自己的实力相当有信心了？

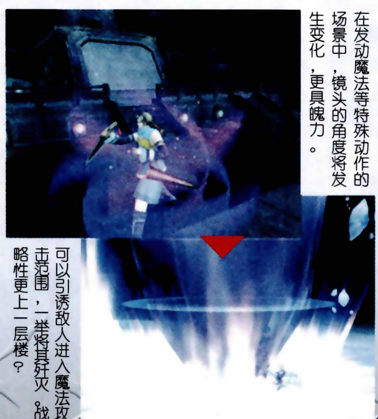


角色表情将得到充分的体现

想更好地体现人物的内在感情，当然少不了“表情”这一有力武器。本作采用最新技术，可以准确地将角色的语言和口型结合，并且展现出了好像真实人物的身型动态。这样，角色们的内心世界自然得到了充分的表现。

「妖精战士　精灵黄昏」的模拟作战系统将战斗变为愉快的享受!!

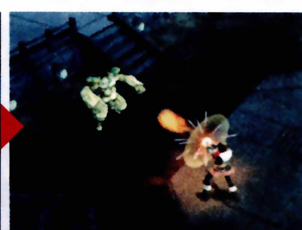
本作战斗秉承1代的模式，采用模拟战略方式。这是一种敌我双方的角色在地图上按照各自的敏捷度顺序行动的作战方式。根据各人采取行动的不同，可以完成移动、攻击、支援等协同作战。特别是本作实现了完全的3D化，因此在战斗中增添了地形高低差的要素，战略性也获得了强化。而且移动和情节中使用过的场景，可以直接转换为战场，令战斗切换更为迅速，更富有戏剧性。



在发动魔法等特殊动作的场景中，镜头的角度将发生变化，更具魄力。

可以引诱敌人进入魔法攻击范围，一举将其歼灭，战略性更上一层楼？





在本作中，战斗场景存在高低差，或许存在某种不适合对付高处敌人的攻击方式吧。总之玩家必须在战斗中考虑周全，因此战斗更具战略性。



根据武器和必杀技不同，各种攻击均设定了不同的攻击范围。像波蕾特的武器，看上去是在长锁上拴了一把短刀，估计可以发挥远距离战斗的效果。看她从长锁上向敌人发出了火球，也许还有追加特殊攻击的招数吧？

化为生命跃动的主角背负着制作者的满腔期望

「也许我只是为了满足自己的私心，难道这样也没有关系吗？
我想，真正必须战斗的时刻很快就会到来的。」



波蕾特

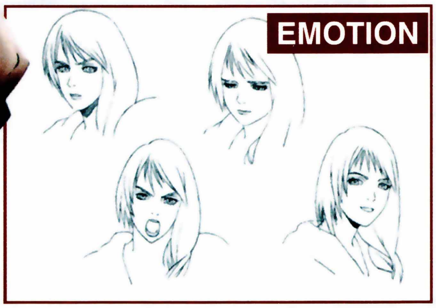
世代护卫旧尼德利亚王室的罗伊德家族的独生女，今年18岁，从小到大和卡格形影不离。为人谨慎，善于照顾别人，拥有非凡的忍耐力。



拥有强大实力，面对人们谈虎色变的魔族也毫无惧色。



从武器判断，她应该擅长远距离的攻击，特殊技强大吗？





看样子对于卡格不仅仅是青梅竹马的感情，卡格本人应该也有所察觉！究竟两个人的感情会如何发展呢？值得关注。

「我很害怕，但是不知道是否应该说出真相。
因为这也许会给这个国家带来灾难……我真的不想……」



莉丽娅

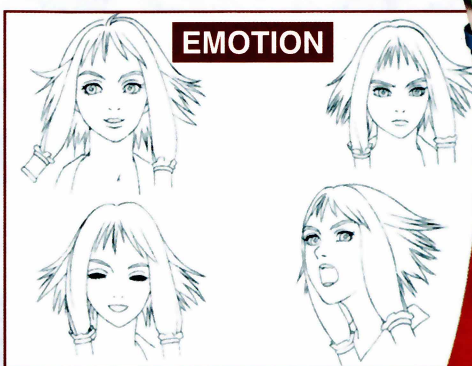
本作的女主角，因为某种原因过着漂泊的生活。自从结识卡格之后，彼此之间产生了巨大的影响。17岁的莉丽娅拥有温柔的性格和决不放弃希望的坚强意志。她流浪的目的将在游戏中逐渐明朗。



从外表看，莉丽娅身上有一种奇异的氛围。她流浪的目的毫无疑问将是推动故事情节发展的关键要素。



据说，莉丽娅的善良纯洁甚至能够治愈自甘堕落的魔族的心，她是否会成为2代中莉莎那样的“魔兽使者”呢？



制作人使出浑身解数将故事情节演绎得惟妙惟肖！

游戏中使用了各种先进的技术，例如表现人物动作的动态捕捉技术，展现人物表情的动态表情技术和口型对照技术等。不仅如此，制作组还起用了强大的配音阵容，本作剧情部分的演出可谓毫不妥协。游戏为我们讲述了一个宏大的故事，描写了主人公结识众多个性鲜明的伙伴们的经历。展现了伙伴们同心协力为共同目标奋勇直前的飒爽英姿。关于伙伴们更加详细的情报，今后我们将继续进行报道。





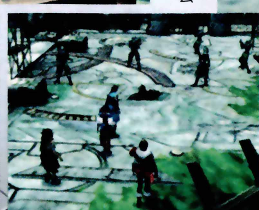
在严重缺乏能源的世界中，会产生怎样的疑问呢？



照射在卡格身上的光芒，到底是精灵的力量还是其它什么东西呢？



浑身透着古怪的男子，他究竟是敌是友？值得研究！



这是城中的场景吗？为什么感觉到杀气冲天呢？

还有其他伙伴吗？

波蕾特背后的少年，在其它的画面中他好像也和卡格等人共同行动……？





索尼『黑暗之云』制作小组为玩家奉献的RPG最新作终于登场!!

『创世RPG』已进化到了如此境地！



DARK CHRONICLE 黑暗编年史

PS2	厂商：SCEI		发售日：2002年秋
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

被誉为“创作世界的RPG”，深受玩家好评的SCE《黑云》制作人员又为我们带来了最新作品（并非续作）。这部融合了各种崭新内容的力作，究竟会给我们带来怎样引人入胜的乐趣和出人意料的惊喜呢？下面就让我们看看厂商为大家带来的最新情报吧！



游戏『黑暗编年史』的世界观、角色以及战斗场景在这里公开!!

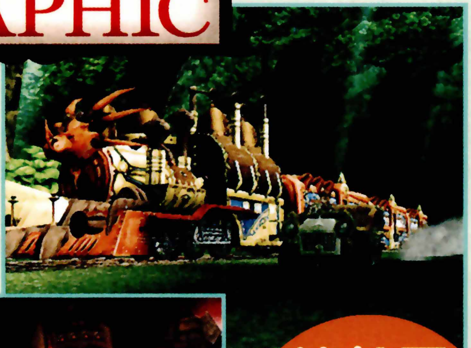
在《黑暗编年史》的第一次报道中，我们将为大家简要地介绍游戏的世界观，让大家有一个整体的印象，也好看看本作是不是自己心目中的RPG！

WORLD & GRAPHIC

游戏世界 游戏画面

美丽的世界令人心旷神怡 故事就是从这里展开

展现《黑暗编年史》世界观的画面可谓精益求精，画面质量达到了PS2上顶尖水准。在这个世界里，有着怎样的冒险在等待着我们呢？估计大家心中对游戏的期待度也在不断升温！赶快发售吧！



→ 3D引擎得到了强化，通过色调编译综合实现童话般的世界观。

↓游戏中的街道和建筑物被描绘得细致入微，如同拥有生命一般活灵活现！





这就是游戏崭新的冒险世界！

唯美的世界驱使游戏者不断向前挑战自我!!









←请注意勾起冒险者好奇心的美丽画面。

黑暗编年史关注要点！

请各位注意部分角色的喜怒哀乐以及充满感情的全程语音！

游戏的过人之处不仅仅在于美丽的画面！角色的表情也丰富多彩，细腻的表现了人物的情感，为剧情锦上添花。只要大家仔细看一看角色的表情，就能深切的体会到制作者对于画质的良苦用心。另外，充满激情的全程语音为情节的展开推波助澜，是不容错过的闪光点，可以更好的帮助玩家理解游戏内涵。

表情有细腻的表现



←角色的表情充分展现出人物的喜怒哀乐，从制作者对游戏画面的执着中可以感到他们干劲十足！

这是…马戏团吗？



←令人不安的小丑集团登场！自此，充满迷雾般的古怪事件接踵而来！



←剧情部分的台词全部由真人配音，配合丰富多彩的表情，能够让游戏者更好的投入感情。

全程语音推动故事情节发展

完美特工斯内克与雷电装备一新，重返战场！这部满载新要素的完全版作品的名字为『合金装备索利德2·本质』！





TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2 SUBSTANCE

合金装备 索利德2 本质



PS2		
厂商：KONAMI		发售日：2002年冬
类型：谍报ACT	价格：未定	监督：小岛秀夫

XB		
厂商：KONAMI		发售日：2002年冬
类型：谍报ACT	价格：未定	监督：小岛秀夫

去年11月29日发售之后，在全世界疯狂热销创下新纪录的动作解谜游戏《合金装备索利德2·自由之子》挟着余威重返战场，这次登场的作品可以称得上是前作的完美进化版！

副标题“本质”有“实体”和“真相”的含义。本作收录了数量众多的新游戏模式，不愧为展现“合金装备索利德2”真实姿态的完美之作。与“合金装备索利德完全版”一样，游戏为全程英文配音，如果加上日文字幕，一定是一部学习英语的绝佳教材!?

目前，这款游戏预定在今年冬天同步推出PS2版和XBOX版，今天我们搜集了该作在E3上发布的最新消息，让广大读者率先目睹《合金装备2本质》的风采。

这次的版本是『本质』版!!

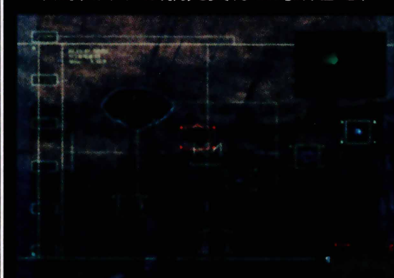
是完全修订版吗？不!!

VR MISSIONS

VR任务模式

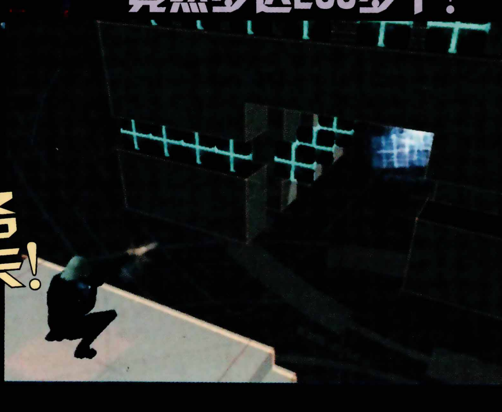
这是在虚拟空间进行各种情况适应训练的游戏模式。该模式中共为游戏者准备了200多种变化多端的舞台，内容相当充实。让我们一鼓作气攻克所有的训练关卡，成就完美特工的威名吧！





↑一游戏者必须达成各种课题，例如躲避敌人的耳目前进，或是破坏特定目标。这就是久违的VR练习模式。

游戏提供的训练任务竟然多达200多个！



屏气凝神 挑战各种任务 攻克所有关卡！

ALTERN

游戏者可以在海上工厂、伪装坦克等本作中出现过的舞台体验执行其他任务的乐趣。虽然舞台一模一样，但是挑战的目标却截然不同，可以展开全新的挑战。

雷电出现在坦克上！



咦?酷哥斯内克还会玩滑板!?



→得心应手的施展高难度技巧，不愧是特工斯内克！

什么！斯内克在敌人的基地里玩滑板！？本作中竟然有这样令人惊讶的模式！在该模式里玩家可以在海上工厂中尽情表演高超的滑板技术，滑板的操纵者当然是斯内克。让我们利用障碍物，完成一连串高难动作吧！

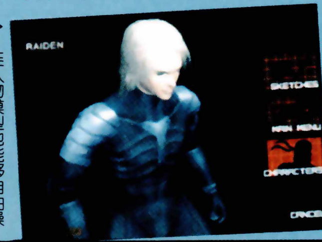
简直是职业高手!!



游戏设定资料将同时发售!!

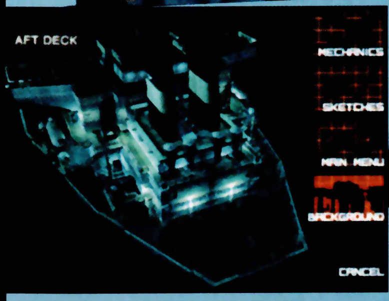
“合金装备索利德2自由之子”的资料设定集也会以软件形式发售，其中满载着原画设定等各种贵重资料。我们可以从各个角度反复观看舞台和角色模型，合金FANS们定会大呼过瘾！

→连人物模型也能够自由操作，果然是划时代的资料集！





资料充实





珍贵的原画设定
毫无保留全部公开

刚刚得到小岛导演献给广大读者的话!! 最让人挂怀的关键词是!?

“本质”与其说是像“完全版”那样增添了各种附加要素的作品，不如说是一部新要素占据大半内容的新作品。斯内克的运动神经非常出色，玩滑板也不在话下。当然，他的头脑也很敏锐（笑）。如果各位购买了本作，相信在3代发售之前可以玩个痛快。敬请诸位期待。



合金装备 索利德2 自由之子
监督：小岛秀夫

ATIVE MISSIONS

二选一的任务模式



身着眩目晚礼服执行机密任务?

←↓既有令人忍俊不禁的场面，也有扣人心弦的情节，这就是天才制作人小岛先生的作品！



主人公在同一舞台中执行不同的任务

SNAKE TALES

斯内克出动

虽然斯内克将主角宝座拱手让给了雷电，但是应各位合金迷的要求，他将再次在游戏中大显身手！新作满载着各种未曾公布的小插曲，令人期待！



↑→斯内克登场！在雷电情节中他将怎样展示自己的高超本领呢？





斯内克赶快开火!!





新的高达传说即将诞生，这就是以地面搏杀为主要作战方式，散发着泥土气息的3D动作射击游戏《机动战士高达战记》！现在距离8月份的游戏发售已经时日无多，对于高达FANS而言，这款精彩大作不容错过!!



PS2	厂商：BANDAI	发售日：2002年8月	
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

新高达启动！以地面战为舞台的战术

MOBILE SUIT GUNDAM Lost War Chronicles
机动战士高达战记

多姿多彩的动作+编队+地面战斗！

这款突然公布的高达游戏令人大吃一惊，前作《基连的野望》是一部可以让游戏者细嚼慢咽的SLG，而本作却摇身一变成为了一部火爆的3D动作游戏。只要选择自己搭乘的MS和支援己方的两架僚机，便可立即开始执行任务！

在游戏中，玩家可以在市区和荒野等丰富多彩的舞台中体验风驰电掣充满对战感觉的激烈战斗!!



画面右下请注意！

画面右下方的窗口可以显示各种数据，例如可以使用的武器种类、残弹数量、推进器能量槽，甚至包括自机与僚机的当前队形。

ACTION& FORMATION BATTLE 空中战！

要实现高速战斗，必须熟练运用跳跃技巧。本作中，游戏者竟然可以长时间的在天空飞行，甚至可以瞄准锁定空中的敌人，令战斗更加丰富。



画面右下方的“THRUSTER推进器”是显示弹跳能力的能量槽，需注意。

ACTION& FORMATION BATTLE 近距离三连斩！

使用近距离武器能连续攻击（最大次数为三连击）。看来在战斗中不仅可以从远处向敌人开火，甚至可以体验格斗游戏中近身肉搏的乐趣。



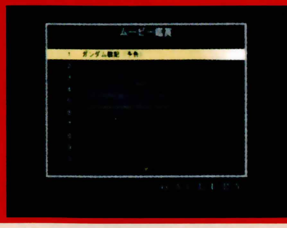
锁定敌人后，画面将显示双方的距离，在能见度恶劣的地方尤其重要？





在吉翁独立战争记中可以欣赏本作的预告动画

在5月2日BANDAI发售的《基连的野望》中，收录了介绍本作的动画片段，如果各位想亲眼确认MS神出鬼没的英姿就一定不能错过!!



在「GALLERY」的影象欣赏模式中可以观看动画片段。



这次我们只介绍游戏的标题画面，其他内容请大家自行观看，一睹MS疾风般的身影。

《机动战士高达基连的野望 吉翁独立战争记》中收录的《机动战士高达战记》的动画是开发中的作品，与正式版可能有所差异。这一点大家要留意！

动作射击游戏登场!!



从显示在左上方画面中的提示看来，所有的攻击都可以通过单个按键实现，十分方便。

对CPU操纵的僚机进行选择

游戏者操纵的机体将有两架CPU控制的僚机辅助作战。当然玩家也能够选择僚机的机体。不知道是否可以选择装甲厚实的机体作为僚机，用它们做诱饵让敌人成为猎物也许是个不错的办法。

碎骨混战!!



两军对垒时，至少会有一架机体参加战斗，一场混战再所难免，一定要注意保存自己的实力。





向僚机下达指令，在三种队形（下文中将会详细介绍）中进行切换,应对战局。

选择机体是玩家的自由，也许随着游戏的不断深入，可以选择的僚机也会不断增加。

特殊强力攻击!

ACTION FORMATION BATTLE

特殊攻击相当于格斗游戏中的必杀技，每一种可以搭乘的MS，都拥有与机体性能相适应的必杀技。右图中的机体擅长接近战，它的必杀技炙炎魔杖是用钢丝缠住对方，然后将高压电送入敌人机体，把它们电成火红的烙铁。咦，怎么残弹数竟然是无限大?





锥形编队

在游戏中，玩家驾驶的机体将与僚机编队行动。锥形编队由游戏者开路，僚机配置在左右两侧的斜后方,非常强调玩家驾驶水平的阵形。一旦与敌人遭遇，游戏者就要立刻作出反应，适于索敌和移动，具有突破性。

基本移动



游戏者身先士卒，三架机体宛如破甲之锥，无坚不摧。可以强行突破敌人的阵地。

V形编队

游戏者垫后，将两架僚机配置在前方，这就是V形编队。如果目标处有敌机守卫，那么利用僚机牵制敌人，乘机抢占目标也不失为上策。这种队形可以用来保护自己的安全，也许比较适合不擅长动作游戏的玩家。

强行突破



将僚机作为诱饵，这种阵形在强行突破敌据点时可以发挥作用。

散开

在这三种队形中唯一全部委任电脑操纵的模式就是"散开"。由于三架机体分头行动，因此比其他队形更容易发现敌人。不过由于战斗力过于分散，所以很危险。使用的时机难以把握。不过灵活运用的话也许可以受到奇效。

战友间的信任



各自为营的阵形，如果想尽快发现敌人的行踪，不妨一试，但要注意个体安全。

※连邦军的角色原画设定由川元利浩担当。 ※吉翁军的角色原画设定由逢坂浩司担当。

サルゲッチュ2
捉猴记2

想必大家已经对「捉猴记2」的发售日期望眼欲穿了吧，今天我们为各位读者带来了这个游戏的最新情报！除了大篇幅介绍游戏初期的几个趣味十足、充满挑战性的舞台之外，我们还将揭开神秘的集团「超级战队猴子五人组」的秘密！



PS2	厂商：SCE	发售日：2002.7.18	
	类型：ACT	价格：5800日元	其他：——

全世界都是顽皮的猴子!为大家介绍一下游戏序盘的舞台!!

这次冒险的舞台，将遍布世界各地，到处都是大大小小顽皮的猴子。游戏中的各个舞台都是现实世界的缩影，玩家将与无法无天的毕波猴子军团在广阔的世界中展开角逐。游戏从一开始就热闹非凡，有轻松的舞台，也有满是机关陷阱的险地。在这里，我们将着重为喜欢这个系列的朋友们，比较详细地介绍其中的7个舞台。

阴森恐怖的古代城堡

阴森恐怖的古堡好像一座鬼屋，到处都埋伏着可恶的毕波军团的猴子们。它们有的躲在棺材中，有的身穿铠甲伺机偷袭，想尽一切办法吓唬游戏者。

猴子骑士看起来十分强壮，让我们举起大棒迎击敌人！





突然发现一张可疑的画像，好像是蒙娜丽莎，不过仔细看看画像的脸……

热情洋溢的街道

这里是热情奔放的国度，舞台面积非常辽阔，所以猴子们跳跑的速度也数一数二。使用新发明「冲刺呼啦圈」，让敌人无处藏身吧。



我是斗牛士哦！关键的时候要用冲刺一击。

迤逦的海边公园

从海边公园可以眺望远处的摩天大楼，公园中央耸立着「自由猴子雕像」，雕像手里握着的竟是一串香蕉！这一关非常的轻松，建议大家在这里掌握基本的捉猴技巧。



追上猴子，将它们绳之以法，这是基本中的基本。

把全世界顽皮的猴子 一个不留一网打尽!!



可笑的忍者城堡

在宏伟的城池中一显古装武士的风范，敌人种类也别具一格，猴忍者与猴五佑卫门均是难缠对手。突破各式各样的机关奋勇直前！



猴子忍者用包袱皮施展出了隐身术……

温馨的和风村落

这是十分温馨的舞台，和风轻拂风车缓缓转动。毕波军团的猴子们就躲藏在各个角落之中。灵活运用猴子雷达找出它们的藏身之地！

猴子雷达发出滴滴的蜂鸣声，发现猴子的踪迹了！



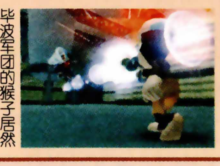


在草原上和猴子展开追逐，似乎有点童话的气息。

似曾相识的工厂

这个工厂透着古怪，利用传送带突破阻挡前进的货物储藏区。面对驾驶机器人向玩家发动袭击的猴子，自然要用机器人正面还击。

毕波军团的猴子居然会发射火箭炮！





双方的机器人展开了激烈的较量，究竟谁能取得胜利?！

无眠的博彩城市

这里是不眠的都市、娱乐的殿堂——博彩之城！！欢乐的非洲舞蹈猴子与危险的赌博猴子，对未成年的小光来说是不是太刺激性了！?



今夜是狂欢之夜！？活捉活泼的非洲舞蹈猴子！

强劲的对手终于出现了!! 它们的名字就是

グレート戦隊 ゲッキョウファイブ

超级战队猴子五人组

我们来保卫猴子们的和平！



为了保卫猴子们的和平与欢乐，新英雄们终于粉墨登场了！让我们来介绍一下猴子五人组的成员！



速度至上 猴子·布鲁

战队中头脑最冷静的成员，有风驰电掣的速度！好为人师，甚至要向小光灌输「过马路的交通规则」。说话的语气自然也装模作样令人生厌。



高速独轮车攻击！你能跟得上它的速度吗？

力量超群 猴子·耶罗

战队中身材最魁梧的巨汉，相扑是他的拿手好戏，不过说话却有些女里女气。它古怪的动作令小光疑惑，但是速度却十分敏捷，与巨大的体形毫不相称。



耶罗宽大的腰围，让人看起来就像土偶一样。



热血队长 猴子·莱德



战队的领袖，生长在乡下，拥有一身怪力。非常向往大城市中的职业摔跤手，每天的肌肉训练是它必不可少的运动。最擅长德国式弓形擒拿手等摔跤技术！



必杀技旋风锤威力惊人，玩家将会和它在擂台上一决胜负。



臭气熏天的放屁攻击，这应该算犯规吧！

性感女郎？ 猴子·嫔可



战队中惟一的女性，理想是成为猴子世界中的偶像。平常十分可爱，可一旦发怒，态度变化令人瞠目。它破口大骂的时候用的可是关西方言。



嫔可正在举办个唱，主人公将在歌声中与它展开激战。

热爱发明 猴子·怀特



毕波军团的科学家，也是战队的智囊。为了打倒小光，开发出了和小光一模一样的机器人。动不动就闪腰是它最大的弱点。



小光机器人和怀特的动作完全一致！

哎呀！好热闹哦！还有各种各样的猴子!!

猴子五人组真是帅呆了！不过，我们也不会轻易认输的！我来为大家介绍几个秘密武器！



猴子伍佑卫门

看这身打扮如果不是歌舞伎演员就是白痴，其实它的真实身份是猴子忍者部队的队长，可是个难缠的角色。



猴子小丑

打扮成小丑模样的猴子，擅长走钢丝，经常待在高处，你能抓住它吗？



猴子船长

意大利式的两撇胡子果然很新潮，它是游览船的船长。



猴子忍者

从事忍者职业的猴子，不仅能够用锅盖防御进攻，还能施放手利剑。



猴子闲人

总是载歌载舞的猴子，假发模样的头盔倒是十分可爱。



猴子斗牛士

喜欢斗牛的猴子，它会用红色的布迷惑小光避开攻击。



猴子骑士

身穿坚硬盔甲的西洋猴子骑士，如果不用棍子打碎盔甲，就别想抓住它。



阿尔格斯的战士



16年前，在街机上曾经出现过一款名作大受玩家喜爱。在这款横版动作游戏中，玩家操纵的主人公手持类似悠悠球般伸缩自如的武器，打倒从太古复活的怪物，它的名字就是《阿尔格斯的战士》！这次我们所介绍的PS2版《阿尔格斯的战士》既不是街机续作，也不是移植版。用制作人兼松先生话来说：这次的尝试是凭借想象力再现的作品。本作虽然继承了前作的标题、时代背景和灵魂，但却是一部崭新的作品。

PS2	厂商：TECMO		发售日：2002年冬
	类型：AVG	价格：未定	监制：兼松聪

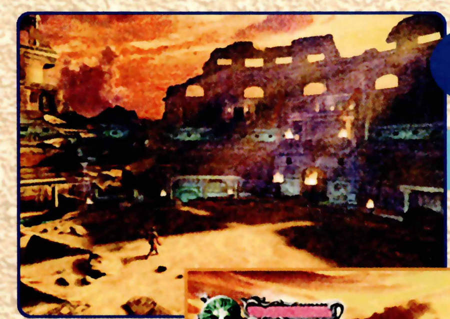
拥有超强破坏力的传说中的神具"命运之轮"!!

宏大的世界观引领我们进入浪漫的古代传奇

本作的舞台位于远古神话时代中的传说之岛——“阿尔格斯”。阿尔格斯是好像古罗马一样的王国，拥有地中海上最强大的军事力量，岛上美丽的神殿鳞次栉比，自然风光秀丽，人们醉心于竞技场中剑斗士的角逐纷争……

在《阿尔格斯的战士》中，细致的游戏设定和美丽画面再现出浪漫的神话世界，令游戏者心驰神往，如醉如痴。

游戏场景原画设定





游戏画面

↑→一般来讲，游戏中的画面往往会省略掉原画设定中的很多细节，但是本作的画面效果却超越了原画，为玩家展现了一个美丽而逼真的世界。敬请期待。

制作人的只言片语

我非常喜欢希腊神话和罗马神话中的世界，它们让我联想起公元前的地中海地区。上图中的原画设定和游戏画面中的建筑物就是竞技场。我想大家从中也能感受到我们所希望表达的世界观。在游戏画面的实际制作中，我们力图为这个想象中虚幻的世界注入灵魂，赋予数码世界的生命气息。另外，我们从构造上考虑，将竞技场的地下部分设计成为了1到2层的多层结构。

各个舞台的原画设定映入眼帘





空中宫殿

↑→主人公们将在这个充满浪漫气息，且神秘莫测的古代世界中展开历险。

这就是游戏舞台 美丽的阿尔格斯岛







↑每个舞台都别具风格，美丽庄严，但又蕴藏杀机。那么主人公们的目的地究竟是哪里呢？

神秘的女性!?



在动画中登场的美丽女性，金色的长发随风飘拂，手上停着一只小鸟。她与故事情节的发展存在怎样的关联呢？让我们看看制作人的说法吧。

制作人的只言片语

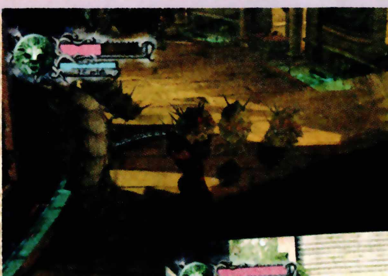
关于这位神秘女性的情况，我们准备暂时保密，不过她给人的感觉大概就是女主角+公主……这样的设定吧。（笑）

超破坏

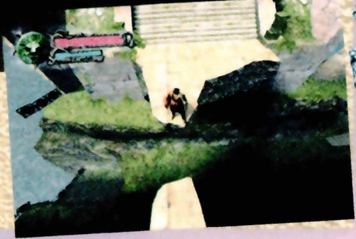
“超破坏”是本作的关键词之一。主人公手中的武器命运之轮能够一击粉碎所有的敌人和障碍物。你完全可以体验一口气打倒20个敌人的爽快感，不仅如此，命运之轮的破坏力也可以消灭敌人之外的东西……它的使用备受瞩目。

制作人的只言片语

我们要突出的是超强的破坏力，决不会辜负大家的期待。主人公不仅能破坏游戏者能够想象到的一切物体，而且一定会为各位带来惊喜。我们希望看到的就是玩家手握游戏手柄，嘴里不断狂呼“哇，实在太棒了！这才是爽快感”。



↑这是在街机版中登场的罗尔法吗？将敌人一网打尽的爽快感实在难以言表。



→是否能够摧毁所有的障碍物和背景呢？

敌人"Titan"

所谓泰坦就是，远古覆盖在地表的原始形态的生命体“盖亚”分裂形成的古代生命体。虽然拥有强大的力量，但是毫无理性，只知道一味贪婪地繁殖。因此被众神所驱逐，封入了冥界。此后，神又创造了人类。但是若干年后，邪恶的泰坦再一次来到了人间。

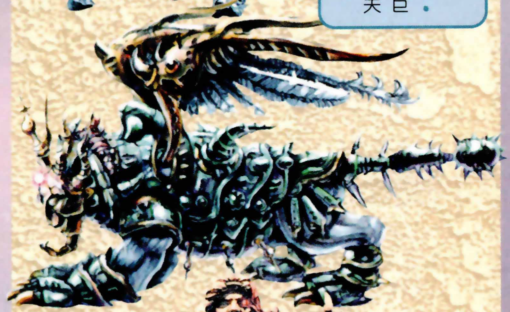
主人公的敌人是古代生命体!!





制作人的只言片语

敌人是「Titan」，也就是神话中经常出现的泰坦，巨人之类的东西。每一关都会有与游戏情节和舞台息息相关的泰坦登场，逐一将他们消灭才能取得最终的胜利。



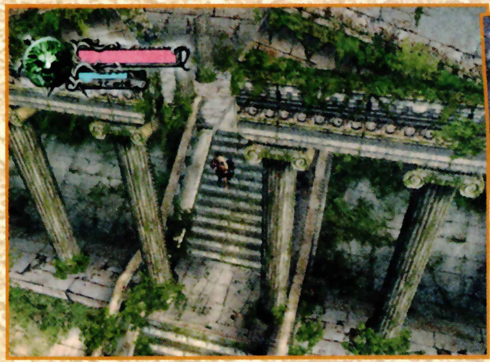
第一关BOSS 海卡顿凯尔





↑海卡顿凯尔钻出地面出现在竞技场上，展现大魄力的战斗场面！不过我们非常关心这样巨大的敌人该如何打倒呢？

在实际的游戏制作中将获得更高的画面品质!!





上一页中的原画也将如此完美地再现！令人唏嘘不已。

←精致的游戏画面和古典风格的背景音乐令玩家的临场感大幅增强！

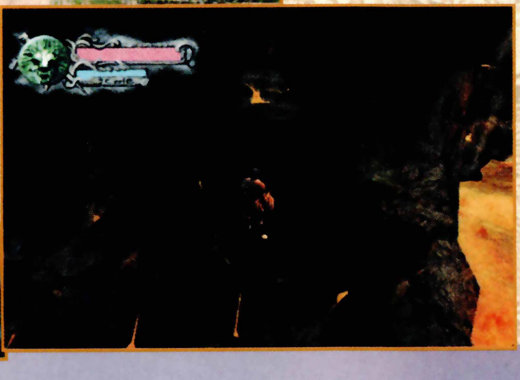


世界观的设定令游戏者误以为踏入了神话世界





↓→幻想与真实的绝妙平衡，构筑了充满古典神韵的游戏世界。畅游其中的感受不同凡响！





本期新闻眼统计时间
5月17日～6月16日

卷首特辑 SOCOP!!

大牌软件商的日子过得顺心吗？ 日本游戏业是否已经露出了复苏的苗头？

日本游戏厂商经营状况全剖析！

本刊综合消息　每年三月，是游戏业各大企业的财政决算月。而按照惯例，在每年的5月之前，只要是上市企业，不管你做了多少广告、吹了多少次“绝赞发卖”，都必须老老实实地把过去12个月的经济情况向大众彻底公开。而日本游戏业的整体境况，也就都能够在这些财务报表中一一反映出来。

日本最主要的8大游戏厂商（SONY、NINTENDO、SEGA、KONAMI、NAMCO、CAPCOM和SQUARE），在2002年度都获得了营业利润，从一定程度上表现出日本游戏业已经开始复苏的苗头。不过，日本本土经济的不景气，压制了游戏业的反弹速度，另外，SEGA、CAPCOM、NAMCO的营业利润有很大一部分是建立在关闭不振街机中心基础上、通过裁员和重组得到的，从这个角度来看，游戏业没有可能在短时间内恢复到3年前的水平。

去年日本游戏业的另一个特点是海外市场扩张成为时尚，越来越多的公司，包括SEGA、NAMCO、KOEI都把注意力集中到了日本以外的领土，而美国和欧洲游戏业在9·11之后的疯狂增长更是让他们尝到了不少甜头。相对于几乎无法打入日本市场的欧美游戏商来讲，日本游戏商要幸运多了。



←评价一个企业的成败，财务报表是最有说服力的证据。无论他说「主机卖了多少部」、「软件发了多少款」，最关键的还是要看纯利获得了几钱。那么，身处日本游戏业界风口浪尖的10家厂商，在2001财年都有着怎样表现呢？

2001财政年度可以被看作是风雨来临前的序章，从今年开始，各大硬件商之间的竞争将变得更加惨烈，降价、促销……究竟怎样才能成为最后的赢家呢？

注：2001财年指2001年4月1日至2002年3月31日。

任天堂

销售总额：5548亿8600万日元
营业利益：1191亿5100万日元
经常利益：1866亿1800万日元

任天堂仍然是目前日本业界最赚钱的游戏公司。从报表中可以看出，任天堂的主营收入占据了最终利润的63.8%，其主要的利润来自于GBA的大热销和海外市场的开拓。去年财政年度内，GBA在日本国内售出了492万台，相关软件1024万份；而海外市场更是达到了1217万台、软件3682万份的绝好成绩。所以尽管NGC在去年基本上碌碌无为，但任天堂仍然钱包满满。另外与日本其他企业所不同的是，任天堂是目前唯一不向银行或其他企业贷款的软件公司，项目开发完全不受到投资方的干扰，因而产品质量能够一直保持较高的水准。

任天堂计划在这个财年里达成全世界1900万台GBA、1200万台NGC的普及率，看来其以攫金为唯一目标的愿望仍不可改变。



↑动物之森等游戏充满了任氏童趣！

↓手掌机是山内的命根子！只要有GBA在，任天堂的帝国就会昌盛不衰！？



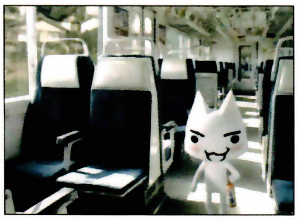
SCEI

销售总额：7兆5783亿日元
营业利益：1346亿日元
经常利益：153 亿日元

作为日本目前仅有的两家硬件厂商之一、而且是占据了全世界游戏业老大位置的SCEI，日子过得却没有想象中那么风光。在硬件销售的支持下，SCEI去年的销售总额达到了惊人的7.5兆日元，但是最终的收益却只有153亿，不但比不上任天堂，就连KONAMI的水准都没有达到，这不得不让人感叹大哥的位置确实难坐。

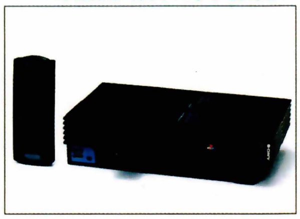
SCEI的主要亏损来自于PS2硬件销售，而这方面的亏损随着PS2硬件在今年的价格下调将会进一步增多。不过，由于主机的进一步普及和转移至我国生产，SCEI的收获季节也已经来临。

去年索尼一共卖出PS2游戏1亿2180万份，软件销售额高达1.37兆日元，比上一个财政年度增长了52%，这也是SCEI使营业利益由红转黑的主要原因，相信今年会有更大的收获。



↑PS家族的无敌幸运星井上多罗。

↓PS2的霸王相令竞争对手步履蹒跚！



在分析日本的财务报表时，我们有必要了解一下日本常用的表示利润的方式！

■营业利益：指主营业务利润，计算公式为销售额－（销售成本＋销售费支出＋管理费用支出）；

■经常利益：指公司获得的最终利润，除营业利益之外，还包括房地产、股票等其他投资所获得的利润；

诚然，看一个公司的生存情况，是要看“经常利益”这个数字，因为它是表明公司最终是否盈利的重要标尺(也就是纯利的获得情况)。但衡量一个软件公司的发展情况时，最重要的指标并不是经常利益，而是标志着主营业务利润的“营业利润”；许多软件商也正是因为“营业利益”不佳，更偏重于用“经常利益”来自我包装。不过，当一个以软件开发为主业的公司不得不把收购、股票、房地产等收益作为主要盈利来源的时候，它已经不再属于业界讨论的范畴了。

日本游戏业6大软件商2001财年经营状况结算

除了日本传统的8大软件商(SONY、NINTENDO、SEGA、KONAMI、NAMCO、CAPCOM和SQUARE)外，我们还收录了TECMO和KOEI的财务情况(见本页下方)。凭借“真三国无双2”和“DOA3”的热销，上述两家日本传统的软件商近年异军突起，不但摆脱了财政赤字的尴尬局面，还为一跃成为了赚钱大户！(利润甚至超过了ENIX、NAMCO等大牌厂商)！

亏损来自大川赠证券市值下跌
SEGA

销售总额：2063亿日元
营业利益：142亿日元
经常利益：亏损178亿日元

对于世嘉来讲，亏损似乎是理所当然的，而盈利反倒成了真正的新闻。由于常年涉足硬件竞争和内部管理机制老化，世嘉连续4年亏损超过4亿美元。到了2001年度，由于主营业务的扭亏为盈，最终亏损额下降到不足1.5亿美元(本财年主要亏损来自大川功所赠让的有价证券市值大幅下跌)，对于世嘉以及关心世嘉的人们来说，这都是一个好消息。

但是世嘉的营业利益并非主要来自于计划中的跨平台家用软件的销售，而是来自于街机市场的复苏——事实上拯救了公司的主要就是VF4和德比赛马，这不由得仍然让人对其未来的发展捏一把汗。SEGA的跨平台策略在2001年度中并没有很好的体现出来，除了VF4、创造球会这两个PS2游戏在日本略有斩获之外，其他的SEGA游戏并未取得让人瞩目的成绩。看来，世嘉准备在今年达到销售总额2100亿日元、经常利益180亿的目标，还并不容易。

软件霸主地位已开始动摇
KONAMI

销售总额：2255亿日元
营业利益：不详
经常利益：268 亿

KONAMI赚钱在业界是出了名的。不过在2001财年，这家公司并没有能够继续保持已连续4年的增收增益状况。虽然销售总额比上一年度增长了31.5%，但是由于以往的获利大户游戏王卡片的收益锐减，使得其去年的经常利益实际下降了26.2%。

KONAMI去年的主业收入成绩不错，一共销售软件2030万份，是日本纯软件公司中销量最多的，而仅合金装备2一款游戏就在全球卖出了500万份。但是，与其他软件公司相比，科乐美的看家作品太少，而开发成本却较高，加上游戏王卡片的吸引力持续下降等原因，KONAMI这个财年的状况并不会很乐观。



←合金2袭卷全球。

财务状况依旧表现稳定
NAMCO

销售总额：1521亿日元
营业利益：不详
经常利益：46 亿日元

上个月刚悲哀地表示自己已退出“大型软件公司”的南梦宫，其财政决算却并没有人们想象中的那么差。由于比较干净利落地关闭了不能盈利的主题公园和街机厅，南梦宫在街机方面的收益情况由红转黑，没有再对公司发展造成更大影响。而家用游戏方面也有一定的好转，去年在全球总共销售游戏近900万份，其中的异度装甲、皇牌空战和铁拳4都分别卖出了45万、45万和40万，是收入的主要来源，成绩还算及格。

南梦宫计划在这个财政年度中制作32个游戏(含13个PS2、5个GC和4个XB)，希望能够达到年度发售1050万份、经常利益77亿日元的目标。



←南梦宫手中的王牌！

FF电影成为罪魁祸首
SQUARE

销售总额：366亿日元
营业利益：40亿日元
经常利益：亏损165亿日元

确切来看，SQUARE在主营业务收入方面还是做得相当不错的。虽然2001年度的销售收入比前一年下降了51.5%，但由于其主打产品FFX全世界发售超过400万份，与迪斯尼合作的王国之心在日本也销售了超过60万份，使得SQUARE扭转了上一财年亏损26亿日元的尴尬局面。如果不是去年莫名其妙地涉足电影业，并在FF电影版上造成巨额亏损，公司步入小康绝没问题。不过看起来史氏已经吸取了盲目冒进的教训，在这个财政年度中，FFXI已经顺利完成20万会员达成的目标，加上与任氏的合作、以及明年的FF12，完成2002财年44亿日元的利润看来并没有太大的问题。



←FF11的大魄力画面。

业绩支柱仍然是DQ系列
ENIX

销售总额：248亿2500万日元
营业利益：74亿500万日元
经常利益：74 亿8900万日元

中国的玩家大概永远无法把酱油和ENIX联系在一起，不过DQ的始祖确实也涉足于食品业——比如天津松泰食品公司就是ENIX的一个子公司。ENIX去年没有太出彩的软件，但是复刻版的DQ却仍然出人意料的取得了过百万的好成绩，加上公司在中国获得了网络游戏的成功，使得ENIX的主营收入仍然保持较高的水平。然而通过分析营业利益和经常利益之间的数据也可以看出，ENIX非主营项目的状况令人担忧。

在这个财政年度里，玩家更希望看到ENIX的大作和新作出现，现在的ENIX给人一种心不在焉的感觉。但对于PLAYER来说，酱油毕竟没有DQ可爱。



←ENIX的网络游戏瞄准了PC市场。

低成本多平台策略大获全胜
CAPCOM

销售总额：627亿日元
营业利益：不详
经常利益：92 亿日元

在经历了数年前几乎关门倒闭的财政危机之后，CAPCOM这几年实行了灵活的多平台开发以及活用“生化危机”引擎的低成本开发等策略，加上对街机部门的重组成功，不但把公司从悬崖边拉了回来，更使得CAPCOM成为了日本软件行业的赚钱大户。沿用“生化2.5”引擎的“鬼2”开发成本极低，游戏销量却很大，与此类同的还有“魔颤”和复刻版生化系列，这些游戏令CAPCOM在家用软件方面的销售额增长了50%。

CAPCOM今年突破900万销量的希望主要寄托在PS2“AUTO MODILISTER”、“魔颤2”以及GC“生化危机0”这三部作品上。



←GC生化0中男主角。

附录1：在业界最为知名的墙头草TECMO，仍然依靠着DOA众美女的大波维持着业绩持续增长的势头。销售总额110亿1700万日元，经常利益22 亿1900万日元。
附录2：老牌的策略游戏公司光荣，史上第一个过百万的游戏却是纯动作类的《真三国无双2》(122万)。经历了日本业界大风大浪的光荣也开始了这种商业味道很浓的行为，而且一抢就抢了个盆满钵满，销售总额达188亿9300万日元，经常利益90 亿4200万。

SOFTWARE

进化版VF4意外亮相街机展 世嘉发布Evolution相关细节

本刊日本专讯　一直被各种传闻包围的VF4强化版终于掀起了神秘面纱。6月11日，世嘉在自己举办的“街机2002春季展”中意外的公布了进化版VF4的最新情报，并提供了试玩机台。至此，传说中的“VF4.1版”终于得到了证实。

据悉，这款进化版VF4被正式定名为《VF4 Evolution》，游戏除了对原有13名角色的技巧进行调整外，还将加入两位新角色，分别是使用柔道的投摔型角色日守刚（ひのがみごう）和精通腿技的布莱德·邦斯（ブラッド·バーンズ）。而事先被玩家寄予厚望的鹰岚依然没有出现在新版中。此外，一些蕴涵天候变化的新舞台，以及按照指定规则战胜对手的任务模式和击倒VF名人获得称号的王冠模式，也将出现在“VF4E”中。

目前《VF4 Evolution》预定今年8月推出，对应基板不明。



←两位新角色亮相。



↑VF4E会登场XBOX吗？令人关注!!

↓VF4E的试玩机台前人头攒动。



EVENT

山内结束53年铁腕统治 岩田聪接替任天堂掌门宝座

本刊日本专讯　游戏帝国任天堂终于改朝换代。5月24日，任天堂正式宣布现任社长山内溥的任期将到5月31日结束，任氏家族的产业将交由年仅42岁的岩田聪董事接替，现年69岁的原任天堂副社长浅田笃转任会长一职。

任天堂的新社长岩田聪，曾配合任天堂开发FC专用游戏“GOLF”，创立了任天堂游戏“简单、易玩”这个至今被奉为真理的规则。由于其优异的表现以及在游戏设计和管理上的天分引起了山内溥的注意，2000年成为任天堂持股董事。在担任社长一职前，他是任天堂董事经营企划室长兼HAL的董事社长。

TALKING

山内证实FF年内登陆GC 岩田认为网络游戏为时尚早

本刊日本专讯　“GC版最终幻想将在年内发售。”任天堂前社长山内溥在6月6日于东京召开的记者发布会上郑重的宣布。山内表示，如果开发工作一切顺利的话，GC版FF一定会在今年内推出，这或为是一款能够左右日本游戏业界的软件！而史克威尔的子公司为GC和GBA制作FF，不仅开发周期短、费用低，游戏的完成度也会更上一层楼。这次合作将是业界瞩目的范例。



←史氏与任天堂的绝唱。

同时，任氏新社长岩田聪也对网络游戏发表了看法，他认为网络游戏为时尚早，由于网络游戏的销量远远低于同类型的单机版游戏，所以任天堂制作网络游戏的可能性不大。岩田表示，“史克威尔的FF每一作都有200万套出货量，但是在线版FF的出货量仅为20万。FF11的成败与否，将直接关系着日本游戏业界对于在线游戏的看法。”

TALKING

GBA口袋妖怪11月发售确定 岩田聪描述任天堂未来战略

本刊日本消息　最近，任天堂新任社长岩田聪在经营方针说明会上就任天堂今后的战略发表了演说，经整理后要点如下：

1.由岩田聪领导的全新经营团队，将继续秉承任天堂的游戏性路线；2.截止2005年3月底，GC的全球出货目标为5000万台；3.凭借杰出的3D卡通表现，GC“塞尔达传说”的发售必将盛况空前（GC塞尔达获E3展3项大奖）；4.GBA版“口袋妖怪”预计今年11月在日本率先推出，明年年初在北美和欧洲发售；5.任天堂并非不重视网络游戏，但是在进行了客观审慎地市场调研后，我们认为目前并不适宜全力投入网络开发。

最后，岩田重申，由于GC的开发环境十分完备，以往开发一款游戏要花2～3年的时代已经过去，缩短制作时间才能有效降低成本。



←塞尔达的画面令人惊愕。



←角色的表情活灵活现。



山内　溥

对任天堂进行了长达53年铁腕统治的原社长山内溥，出生于1927年，从京都商业学校毕业后进入早稻田大学法学系学习，但大学学业刚刚开始，山内就因为父亲病重而成为任天堂这个家族产业的第三代继承人，并在1950年辍学。33年后，任天堂出人意料的从扑克牌厂蜕变为电视游戏的鼻祖，其首代电视游戏主机“FAMILY COMPUTER”开创了现代娱乐业的一个全新篇章。1992年山内斥巨资买下了心仪已久的美国棒球职业联盟“水手队”，2001年发表了“在21世纪退职”的宣言，但很快又表示“在近2年内不会考虑接班人的问题”。



岩田　聪

任天堂的新社长岩田聪，被业界称作“天才的程序员”。1982年从东京工业大学情报工程专业毕业后加入了HAL研究所，2年以后担任HAL的董事。在进入HAL的时候，岩田就开始配合任天堂，成为了FC游戏“气球大战”的程序设计师。HAL在92年因欠下巨额债款陷入严重经济危机时，而后任天堂就主动投入资金，把HAL和岩田聪从危机中解放了出来。



←左图为山内的儿子，据说是纨绔子弟的典型例子。小山内完全无法承担老爸托付的重任。

记者的意见

今年2月28日，宫本茂和岩田聪双双荣获美国互动艺术科学协会()颁发的年度最佳D.I.C.E.制作人，可见目前的任天堂正走向开放而更有包涵性的格局。D.I.C.E.是设计、创新、创造、娱乐四个英文单词的简称，不但可以作为任天堂游戏制作的主导宗旨，更是对新时代任天堂的发展思路做了形象的概括。开拓更广的用户层，将一朝反目的第三方厂商重新拉拢为愉快合作的伙伴，只要在这条道路上坚持走下去，相信岩田聪这位曾创造出“卡比”和“大乱斗”的社长，针对索尼而发的一句豪言“次世代主机战争远未结束”并非空言！

本月聚焦

SQUARE社长

和田洋一

阐述公司的未来

退出电影制作，独立流通会社，全力投入游戏开发
史克威尔社长和田洋一接受日刊电击王独家专访

最近，日本《电击王》杂志造访了日本大牌软件SQUARE，并就公司未来的发展对新任社长和田洋一进行了专访。由于SQUARE宣布退出电影事业，并将流通会社Digicube独立出去，加上与任天堂的重归于好等许多爆炸新闻，社长和田洋一的言论更加引人注目。

与任天堂的合作是基于相同的游戏理念

记者■去年的SQUARE经历了许多风浪，作为一家现代型企业，公司内部一定立刻进行了调整吧。

和田■为了强化游戏开发，我们对公司进行了一些调整。比如说将流通会社Digicube独立出去、退出电影事业。虽然我们在电影制作方面取得了许多突破，但是制作电影与制作游戏毕竟是截然不同的两个行业。再有就是对网络游戏的调研，以及考虑应该给游戏开发提供怎样的辅助，大致就是上述这四点吧。总之，在去年里，我们就是这样到处修修补补地过日子，不过现在我们总算可以踩油门进入下一阶段了。

记者■对于任天堂与SQUARE之间的关系，似乎不再是单纯的生意上的往来，而是使人感受到一种不快。和田先生为此一直在到处奔走，以消除这种影响而努力。

和田■能够重新展开合作，是因为我们和任天堂对目前业界的问题看法一致。如果再找不出游戏的新趣味，就会影响到整体业界。以这种观点来看，硬要说SQUARE是“哪一个阵营”并没有实际意义。

记者■如果 SQUARE要在GC上制作游戏，那么持有股票的SCE是对于这类事情有什么规定吗？

和田■虽然我们接受了SCE的第三者分配增资，但那并没有关系。在契约书上是写成怎样，或是第三者分配之类的都不构成问题。其实这种话题很容易导致“阵营”之类的解释，引起玩家的恐慌。最近某些传媒就说FF系列的全部作品都会在GC上重现，但事实并非如此。

记者■从目前公布的游戏看，SQUARE在GBA上的开发计划似乎都是简单的复制品？

和田■其实FFT就是完全重新制作的游戏，因为它连剧本也经过了重新编写。我们并不打算把FF从第一代开始按顺序进行简单的移植。

和田式经营法 风险是该被控制的东西

记者■SQUARE的开拓精神令人钦佩，为了拓展市场，竟然不惜拿百万级的大作进行尝试，对此你们一点也不担心吗？

和田■当然会担心（笑）。但是SQUARE的特点就是富于挑战精神。挑战就会有风险。其实所谓的经营，并非回避风险，而是要控制风险。如果经营者害怕担风险，那么SQUARE对于那些天才的创作者也就毫无吸引力而言了。

记者■据说和田先生也是游戏发烧友，那么从玩家的视点来看，您觉得FF11怎样呢？

和田■这是第一个人际对战的游戏，人与人之间进行交流，由玩家们自身引发事件本身是最大的乐趣，这就触及了游戏娱乐的实质。我曾深入玩过FF11，它的世界充满了FF气息。只要你稍微深入，就会感到在线版FF竟是一款“不会结束的游戏”。不仅基本系统设计得比较完善，我们也计划追加新地图和发生的新事件。就像在主题公园里举办篝火晚会那样，在这个虚拟世界里将发生形形色色的新鲜事，让它一直保持新鲜感。

FF11趣味性的传播多少需要一段时间，所以我们把销售着眼于长期的规划上。至少不能仅凭一两个月就下结论。这或许和RPG游戏刚出现时的情况非常相似，当时大家都搞不清究竟该怎么玩RPG才好。

记者■网络游戏将成为SQUARE业绩的支柱之一吗？

和田■虽然现在已经着手开发FF11之后的网络游戏，但它并不是最近就能发售的东西。由于我们想做虚拟整个社会的网络游戏，所以我们要好好关注FF11的社会将以什么方式形成，并以什么方式发展下去。不过，现在的工作中心仍是让更多玩家了解到FF11的有趣之处。

期待创作者 回归游戏原点的作品

记者■SQUARE将以“回归原点”为主题，开拓出一个崭新的时代。

和田■前一阵开发“皇家骑士团”的QUEST小组找到我们，交涉的结果是SQUARE得到了QUEST小组的人才与精神财富。虽然现在还没考虑为哪个平台开发“皇家骑士团”，不过我很希望松野泰己能够继续制作“皇家骑士团”系列的作品。但是这要等到他完成明年的FF12之后。

说到FF12，那将是一款单机版游戏，松野泰己在其中担任剧本策划和监督工作。

至于已经签约特殊制作人的坂口博信，我个人也期待他今后能继续推出令业界震动的游戏。尽管我连他下一个将使用什么媒体都不知道，但是我相信他心中一定正在策划具有互动性内容的新作品。他也有能力实现自己的梦想。

总而言之，我认为SQUARE明年的作品肯定能让玩家们满意。敬请诸位期待！



↑SQUARE社长，和田洋一先生。2000年，和田洋一从野村证券以董事的身分进入SQUARE，并于2001年就任SQUARE社长。凭借SQUARE原有的拓荒精神，再加上控制风险的管理手段，令SQUARE成功地脱离了困境，公司的未来令人期待。

GC版FF落选年度软件计划引发多方猜测

5月27日，史克威尔在公布2001财年财务报表的同时，也对本财年准备推出的游戏进行了简要的说明。

不过，被山内说成“铁定年内发售”的GC版FF并没有出现在这次公开的计划表中，这不禁令人怀疑史氏与任天堂的合作诚意，但是根据业内人士的说法，史克威尔之所以未公开GC版FF，是为了顾及索尼的面子，免得影响PS2的销售情况。其实早在今年初，这款回归任天堂的FF就已在秘密开发中了。山内的话并非空穴来风。



SCOOP

日本微软宣布启动XB网络巨舰 39家公司加盟，半百大作徐徐登场！

本刊日本专讯　日本微软于6月11日在东京惠比寿花园酒店发表了XBOX今夏战略。与刚刚结束的美国E3相对应，致力于网络发展的XBOX LIVE将在日本彻底展开。

XBOX LIVE预定于今年秋天在北美、日本和欧洲三个地区同时展开，以XBOX为基准平台为玩家提供网络游戏。在发表会上微软共宣布了来自39个软件公司所正在开发的47个网络游戏，其中包括将与日版XBOX LIVE网络配件同捆发售的世嘉网络RPG巨作“PHANTASY STAR ONLINE 2”。此外，由FROM SOFTWARE开发的“THOUSAND LAND”、MICROSOFT开发“WHACKED!”也将成为XBOX LIVE所对应的第一批游戏。

以网络游戏为前提设计的XBOX的硬件架构，内含8G硬盘与以太网接口，在游戏网络化方面具有其他机种所无法比拟的优势，而微软也正是打着“宽带给你全新体验”的旗帜试图吸引更多的玩家（目前除PS2在日本的网络计划外，电视网络游戏仍仅限于窄带范畴）。



↑大屏幕正在演示网络版梦幻之星2！

名越埝洋、中裕司等大牌制作人到会 47款网络大作发誓把索尼拉下马！

世嘉AMUSEMENT VISION的社长名越埝洋在会上同时发表了对应XBOX LIVE的网络动作游戏“SPIKE OUT X－TREME”。名越表示事实上在DC时代，就有数以万计的玩家要求SEGA移植这个在街机上轰动一时的动作游戏，但是受当时的网络条件和DC硬件机能所限，SEGA最终没有能够实现玩家的愿望，而现在XBOX和XBOX LIVE计划把这个梦想变成了可能。

另外在47个网络游戏中，除上面提到的PSO2、SPIKE OUT、WHACKED!以外，还有“恐龙危机3”等超大作推出，看来，已经发表了PS2获胜宣言的索尼，将在今秋受到微软第二波的强力挑战。

↓以近未来为背景的网络版“女神转生”！





↑名越埝洋等大腕为发布会增色不少！



↑大魄力画面的模拟射击游戏“丛云”！

全球网络计划是XBOX扭转颓势的希望
展会上发布了XBOX LIVE的细则

与索尼推出的网络计划相比，除了比较接近的下载、浏览等服务功能以外，XBOX LIVE更强调全世界范围内的服务共享。也就是说，微软保证玩家只要通过XBOX注册连线，无论今后走到世界任何一个角落，只要该地区提供网络服务，就可以享受XBOX LIVE的网络服务，体现了“世界的网络”真正意味（索尼PS2目前在日本推出的宽带网络计划，法律上只承认日本常驻居民为合法用户——尽管国内的玩家事实上仍然可以接入PLAYONLINE.COM，但无法得到合法的保护，索尼可以在任何时间以任何方式终止非日本居民的账号）。而XBOX LIVE的注册用户，更可以享受到非常便捷的玩友列表和玩友搜索系统，而内置硬盘也使得快速方便下载各种内容成为可能。



↑为日本XBOX操碎了心的大浦博久信誓旦旦的宣布了宏伟的网络计划。

XBOX LIVE的另一个特点是对应语音通信系统，就像使用MSN打电话或者开网络会议一样，世界各地的XBOX网络用户可以通过头戴式受话器进行语音交流，从另一方面极大地丰富了网络所带来的独有乐趣——XBOX版的PSO2就将对应这个系统。

EVENT

电视观众受惊骇纷纷投诉 英电台禁播XBOX另类广告

本刊英国专讯　英国独立电视委员会日前宣布，终止播放微软XBOX的电视广告。理由是委员会收到了130多名观众的投诉，他们认为XBOX的电视广告令人作呕且毫无品位。

这则XBOX广告的开场是一名妇女正在分娩的画面。随后新生男儿冲出窗口，像离弦之箭一样在空中飞行，并以惊人的速度成长并老化，最后一头栽进坟墓！此时屏幕上打出广告语“LIFE IS SHORT，PLAY MORE”（大意为：人生苦短，及时行乐）。

由于广告内容过于另类，许多观众向英独立电视委员会投诉，要求禁播这则广告。一名刚刚做母亲的妇女说，她无法忍受广告中分娩的画面。而其他向该委员会投诉的观众也纷纷表示，男子躺在墓地的镜头让他们感到心理不适。

对此，微软立刻作出回应，在向广大观众作出道歉的同时，微软重申这则广告的制作意图是向大众传达关于生命的正面信息，告戒人们珍惜生命，多参加娱乐活动。但是英国独立电视委员会并不认同微软的说法，最终裁决禁止电视台播放XBOX的广告。

★国外某黑客团体宣称，XBOX“不堪一击”的影片播放保护机能已被破解，他们开发的名为“Xbox Media Player”的程序可以令XBOX播放VCD光盘。

★日本CESA日前宣布设置一个名为“CERO”的独立机构，负责日本游戏分级规范，严格管理分级制度，以避免游戏中的暴力色情成分影响未成年人的身心健康。

★从去年6月11日GBA登陆北美到今年6月11日，GBA在美国的销量已经突破600万台，成为北美地区普及速度最快的游戏主机。

★据美国市调机构DFC Intelligence预测，2006年网络游戏的市场价值将增长为目前的六倍，玩家数量也将达到1.14亿人（目前为2300人）。

★随着FF10登陆欧洲，该游戏的全球出货量已达到500万套，F全系列的出货量也突破了4000万大关。

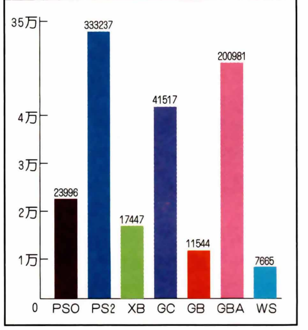
★根据史克威尔公布的软件计划书，截止明年3月31日，该公司将推出4款PS2游戏和2款GBA游戏。预定发售的PS2游戏中包含2款RPG和1款动作游戏。另外FF11也将在此期间推出PC版。

★根据某国外网站提供消息：一款外形前卫的银灰色GAMECUBE即将推出，不过该消息并未得到任天堂的官方确认。



日本游戏主机周间销量表

统计时间 4.22-5.26



任天堂帝国换代的台前幕后

意料之中或是意料之外？~岩田聪、山内溥和其他



任天堂老大的交椅终于易手了。

就像你根本不必在意山内老爷爷对业界诸雄的刻薄评价那样，你也不必在意他今年春天发出的“决定在位两年以上”的豪言壮语。连发誓拒绝往来的史克威尔都能好好的重回自己门下，任天堂忽然之间就换个老大，也不能算什么太稀奇古怪的新闻。

任天堂的地位，在业界里大概可以算得上是教父，那么山内爷爷就可以被称作教父中的教父。坐到他的椅子上之后，钞票未必会拿得更多，但是其名望、地位，以及随随便便的一个咳嗽喷嚏，都绝不可等闲视之。

想坐这个位置的人当然很多，能坐这个位置的人也不少。

可是任天堂偏偏就找了岩田聪(岩田的生平简介见前文报道)。

业界内外，99%的人都弄不明白——就算把这99%的人脑袋都打出一个大洞，他们也实在想不到为何这个闪着金光的椅子，会垫到这个叫岩田聪的屁股底下。

他究竟算是哪根葱？

宫本茂、荒川实、浅田笃，这些人无论是年龄、资历、名气甚至是关系，都要比岩田聪强上几百倍，山内爷爷忽然找了这么一个小毛孩子做接班人，除了延续其一贯“事不惊人死不休”的处世哲学之外，其中究竟还有些什么内幕和秘密？

有人说，任天堂这次传位活动好得很，因为它彻底粉碎了外界关于任天堂一直采取“家族式管理”的传言。说这句话的人一定没有好好研究过岩田家和山内家之间的关系，岩田虽然年轻，可是这一生的大半辈子都是在任天堂光芒的照耀下成长起来的，如果不是山内爷爷给他任职的HAL研究所注资输血，扶植他做了HAL的老大，估计现在要在领取失业救济金的名单中找岩田的名字了。任天堂究竟花了多少金钱和精力在这个“天才的程序员”身上，只有老山内自己才算得清——反正我们所知道的是一定比用在小山内身上的多得多。

小山内可以算是纨绔子弟的典型例子，他在任天堂市场企划部里最出名的举动是打哈哈和泡居酒屋，网络上也时常有人拿着他的照片开不正经的玩笑。他最多只是一个狂热的游戏玩家，却完全无法承担老爸托付的重任。

荒川实确实战功显赫，而且在危急时刻拯救了山内和他的任天堂，可惜他太倚重市场，不但行事喜欢冒险，而且对游戏开发几乎是一窍不通，所以哪怕他娶的是自己女儿，山内也还是不放心把任氏帝国交到他的手上。

和荒川实一起被媒体称为“社长宝座最有力竞争者”的是副社长浅田笃，不过他加入山内的阵营实在太晚，而且年龄也实在太大。作为一个确确实实的“家外人”，绝不会是山内接班人的考虑对象，给一个会长的位置坐坐，也算是安慰一下、让他安心养养老罢了。

任天堂是个很保守的公司，这一点从它绝不申请任何贷款上就可以看出来，山内爷爷不但相信只有放在口袋里的钞票才是最安全的，还坚信开源节流、精品精价这两个道理。与其他公司花大力气往市场上砸钱下功夫不同，任天堂所相信的是开发的实力和技术——也只有开发的实力和技术能让他睡得安稳。

所以，精通技术，而且对游戏设计和团队管理表现出极大天分的岩田聪能被重用，也就不足为奇了。

与岩田聪相比，同样是技术专家的宫本茂更适合做一个制作人。他可以设计出令人拍案叫绝的游戏，却搞不定公司内部乱七八糟的人事关系，更无法像岩田那样，既能保持良好的个人关系与公关形象、又在推行政策战略时心狠手辣——总之，他只能在PRODUCER这个很有前途的职位上毕其一生。

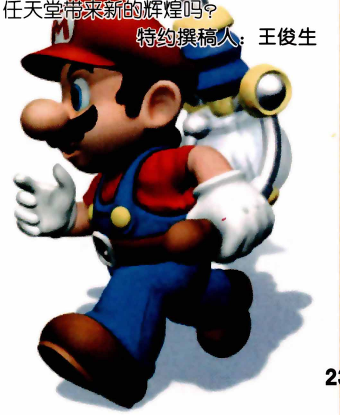
谋求平衡，也是山内最终选择了年轻的岩田的一个主要原因。任天堂里的老人实在太多，随便找几个都是根基很深、枝繁叶茂的大树。无论把位子让给谁，都会引起不必要的麻烦、搞出不小的震动，与其无法摆平，倒还不如找一个和哪个势力都没多少关系的年轻人上台，更能保持会社机构的稳固。

更何况，岩田聪还有着HAL从盛起到衰落的经历，他的神经总是比那些在任天堂大树庇护下无忧无虑的人们更敏感些、更不容易因冲动而犯错。

意料之外但又在意料之中。也许这其中还有更多的内幕，但是显然的，岩田聪是山内最好的选择。

现在唯一的问题就是：岩田会给任天堂带来新的辉煌吗？

特约撰稿人：王俊生



↑右侧表格简述了岩田聪自加入HAL研究所以来领衔开发的软件。2000年后岩田成为任天堂持股董事，其策划的全明星大乱斗是GC第一款突破百万销量的软件。岩田聪也成为了任天堂社内声望仅次于宫本茂的天才制作人。

岩田聪的主要作品简介(共17部)

作品名称	对应机种	推出时间
PINBALL	FC	1984年
GOLF	FC	1984年
F1 RACE	FC	1984年
气球大战	FC	1985年
マッハライダー	FC	1985年
エッガーランド	FC	1987年
GOLF JAPAN COURSE	FC	1987年
GOLF US COURSE	FC	1987年
巨大昆虫的逆袭	FC	1987年
ジャウスト	FC	1987年
ジャンボ尾崎のホールインワン	FC	1988年
メタルスレイダーグローリー	FC	1991年
星之卡比	GB	1992年
卡比球	FC	1994年
MOTHER2	SFC	1994年
星之卡比2	GB	1995年
星之卡比超级豪华版	SFC	1996年


电新VOL.9完全收录
万众期待的FFXI
七分钟华丽CG
FF系列CG最高峰!!
绝赞发售
7月1日
PC、VCD完全通用光盘！带您步入游戏业界最前端！
电玩新势力
CD-ROM
VCD
VOL.9
6.80元
随刊附赠FFXI珍藏明信片
FINAL FANTASY XI
FINAL FANTASY XI
FINAL FANTASY XI
FINAL FANTASY XI
FINAL FANTASY® XI
邮购地址:北京6129信箱发行部　邮编:100061　联系电话:(010)64472177　邮资免取

中国电玩榜

2002年第7期(统计时间2002年5月1日~31日)

本期重点:
1、"世界杯"游戏销量统计结果爆出!创造历史最高月销量。
2、统计截止共收到有效选票4500张!

家用游戏当月排行榜·TOP 30

1 前:1



最终幻想 8 (计票:1557)
机种:PS　类型:RPG
厂商:SQUARE　其他:系列销量最大

2 前:5



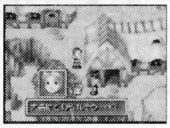
最终幻想 10 (计票:1305)
机种:PS2　类型:RPG
厂商:SQUARE　其他:PS2第一部FF

3 前:2



莎木 Ⅱ (计票:1242)
机种:DC　类型:FREE
厂商:SEGA/AM2　其他:XB版10.1发售

4 前:3



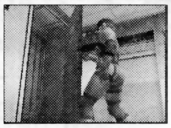
黄金太阳 (计票:1216)
机种:GBA　类型:RPG
厂商:NINTENDO　其他:掌机的RPG范本

5 前:4



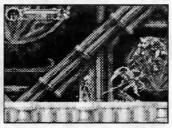
恶魔城~月之轮回 (计票:967)
机种:GBA　类型:ACT
厂商:KONAMI　其他:GBA必备卡

6 前:9



合金装备 索利德 2 (计票:921)
机种:PS2　类型:ACT
厂商:KONAMI　其他:新作即出

7 前:8



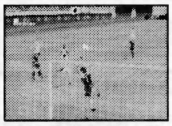
恶魔城~月下夜想曲 (计票:669)
机种:PS　类型:ACT
厂商:KONAMI　其他:至今不衰

8 前:29



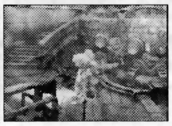
樱大战 4~恋爱吧少女 (计票:567)
机种:DC　类型:AVG
厂商:SEGA　其他:PS2版赶制中

9 前:6



实况胜利十一人 2000 (计票:527)
机种:PS　类型:SPG
厂商:KONAMI　其他:WE6飞跃大

10 前:11



最终幻想 Ⅸ (计票:512)
机种:PS　类型:RPG
厂商:SQUARE　其他:PS绝作

序	昔	游戏名称	计票
11	7	生化危机 3~最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG)	476
12	再	ICO (PS2、SCEI、ACT)	382
13	15	樱大战 3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG)	375
14	10	莎木 一章·横须贺 (DC、SEGA、FREE)	329
15	17	鬼武者 2 (PS2、CAPCOM、AVG)	319
16	14	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、AVG)	301
17	22	永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	275
18	16	真三国无双 2 (PS2、KOEI、ACT)	270
19	23	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	254
20	13	口袋妖怪 金银 (GB、NINTENDO、RPG)	245
21	12	格兰蒂亚 2 (DC、GAME ARTS、RPG)	245
22	20	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG)	231
23	18	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	223
24	再	魔法假期 (GBA、NINTENDO、RPG)	214
25	28	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	196
26	新	生化危机 (GC、CAPCOM、AVG)	186
27	新	光明之魂 (GBA、SEGA、RPG)	178
28	21	生化危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	163
29	新	王国之心 (PS2、SQUARE、A·RPG)	160
30	19	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	152

一如上期预言,生化危机登场!!



继上期"生化危机"出现在第31名后,本期终于突入前30的行列,这应该体现了生化系列作品在中国的稳定人气吧?虽然并不是人人有GC打,但对于自己期待的作品仍旧鼎力支持,这才是游戏迷的精神啊~~另外,"樱大战4"与"ICO"本期都有绝佳表现,希望他们可以在榜上停留得更久。

填写选票的注意事项: A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊"排行榜";C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	2	星海传说 3~时光尽头 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	1839	6	新	恐怖惊魂夜 2 机种:PS2 厂商:CHUNSOFT 类型:音乐小说 发售日:2002 年 7 月 18 日	885
2	5	生化危机 0 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年发售预定	1362	7	新	幻想水浒传 3 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:RPG 发售日:2002 年 7 月 11 日	753
3	4	塞尔达传说 GC 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:A · RPG 发售日:2002 年发售预定	1136	8	8	生化危机 4 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:发售日未定	655
4	3	阳光马里奥 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2002 年 7 月 19 日	1097	9	新	樱大战(系列) 机种:PS2 厂商:SEGA 类型:AVG 发售日:发售日未定	632
5	7	宿命传说 2 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2002 年冬季预定	943	10	新	.hack 感染扩大 Vol.1 机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:RPG 发售日:2002 年 6 月 20 日	615


生化危机 0


幻想水浒传 3

随着“FF11”的发售，期待榜的第一宝座终于让出，改由 ENIX 将于年内发售的大热门“星海传说 3”霸占。而“生化危机 0”也因为发售日的逼近期待率扶摇直上，一举跨过了任天堂年度两大“重磅炸弹”，夺得本期第二，可见该游戏在日本的期待之高。虽然前作并没有能够卖到如 CAPCOM 理想一般，但作为全新的 BIO 作品，吸引力无疑非同寻常。本期另一个值得关注的就是未确定的“樱大战”PS2 版，虽然厂商一直没有发布相关消息，但热情的支持者仍旧对其抱以期待，SAKURA 神话将会在 PS2 上延续，不知道 SEGA 是否给全体樱迷带来更多惊喜。相信在年内一定会有结果吧。

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	胜利十一人 6 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2002 年 4 月 25 日	574856 总:574856	6	ONE PIECE 伟大的战斗！ 2 机种:PS 厂商:BANDAI 类型:FTG 发售日:2002 年 3 月 20 日	127231 总:456340
2	机动战士高达 吉兰野望~独立战争记 机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:SLG 发售日:2002 年 5 月 2 日	261207 总:261207	7	洛克人 ZERO 机种:GBA 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2002 年 4 月 26 日	123399 总:123399
3	王国之心 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2002 年 3 月 28 日	203890 总:718621	8	绝体绝命都市 机种:PS2 厂商:IREM 类型:AVG 发售日:2002 年 4 月 25 日	102327 总:102327
4	狂热职业棒球 2002 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:SPG 发售日:2002 年 4 月 18 日	162025 总:162025	9	超级机器人大战 IMPACT 机种:PS2 厂商:BANPRESTO 类型:S · RPG 发售日:2002 年 3 月 28 日	87979 总:599526
5	网球王子 机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2002 年 4 月 25 日	149948 总:149948	10	火炎纹章~封印之剑 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:S · RPG 发售日:2002 年 3 月 29 日	77517 总:251643


棒球 2002


绝体绝命都市

乘世界杯之机“大开杀界”的 KONAMI，一举推出了四款有关足球题材的游戏，除了 PS 上的“胜利十一人 2002”和“天使之翼”、GBA“的胜利十一人 A”外，只有这款堪称进化的“胜利十一人 6”成为大热门。也许是日本人对世界杯的投入热情过高，本作也创下了足球游戏的销售记录，这一成绩令不少人瞠目结舌。当然，另一方面也说明同一时期市场缺乏强力软件发卖，这段时间只有一些名不见经传的小厂商在埋头苦干，例如久未露面的 IREM，凭借好点子的“绝体”大卖 10 万，口袋塞得满满。其他在榜游戏都是在预料中的热销，平静的业界没有激起一丝波澜。

日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 X (PS2、SQUARE、RPG)	657
王国之心 (PS2、SQUARE、RPG)	433
樱大战 4～恋爱吧少女 (DC、SEGA、SLG)	429
动物之森 + (GC、NINTENDO、ETC)	298
超级机器人大战 IMPACT (PS2、BANPRESTO、SRPG)	275
异度传说 前传 I (PS2、NAMOC、RPG)	270
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	198
樱大战 3～巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG)	191
勇者斗恶龙 7～伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG)	181
奥伽战争外传 (SFC、QUEST、SRPG)	175

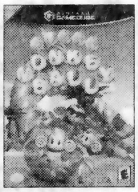
日本家用机游戏累计榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 X (PS2、SQUARE、RPG)	26802
合金装备 2～自由之子 (PS2、KONAMI、ACT)	11140
樱大战 3～巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG)	10634
动物之森 + (GC、NINTENDO、ETC)	8449
勇者斗恶龙 7～伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG)	6576
任天堂全明星大乱斗 DX (GC、NINTENDO、ACT)	6219
勇者斗恶龙 4 (PS、ENIX、RPG)	5836
街 (SS、CHUNSOFT、AVG)	5745
真三国无双 2 (PS2、KOEI、ACT)	5457
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	5452



路易鬼屋



星球大战 2



猴子球

日本街机游戏最新排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
头文字 D (NAOMI、SEGA、RAC)	25696
德比赛马俱乐部 2 (NAOMI、SEGA、SLG)	23434
VR 战士 4 (NAOMI2、SEGA、FTG)	17987
太鼓的达人 3 (SYSTEM12、NAMCO、音乐)	17565
机动战士高达～联邦对吉翁 (NAOMI、CAPCOM、ACT)	13148
铁拳 4 (SYSTEM246、NAMCO、FTG)	8371
火热棒球 2002 (SYSTEM246、NAMCO、SPG)	8256
午夜湾岸 (SYSTEM246、NAMCO、RAC)	5738
RACE ON! (SYSTEM22、NAMCO、RAC)	5255
VR 射手 3 (NAOMI2、SEGA、SPG)	4610

欧美(美国)家用机游戏最新排行榜
游戏名称(机种、厂商、类型)
2002 FIFA 世界杯 (PS2/XB/GC、EA、SPG)
星球大战 侠盗中队 2 (GC、LUCASARTS、STG)
路易鬼屋 (GC、NINTENDO、AVG)
横行霸道 3 (PS2、TAKE2、ACT)
HALO (XB、MS、STG)
VF4 (PS2、SEGA、FTG)
SONIC 大冒险 2 BATTLE (GC、SEGA、ACT)
东尼滑板 3 (GC/PS2/PS、ACTIVISION、SPG)
LMA MANAGER 2002 (PS2/PS、CODEMASTERS、SPG)
超级猴子球 (GC、SEGA、ACT)

玩家评游戏

●WE6 是球迷兼游戏迷在世界杯期间送给自己最好的礼物。

——云南 金君

●街头涂鸦：想在学校里涂鸦。

——江苏 姚胜国

●爽到极点的 GTA 赛车令我知道我还有眼睛和耳朵。

——河北 石盛皓

●光明之魂：菜鸟都会打。

——上海 吴文君

●莎木 2：不知道香港的孤儿院与延安有什么关系。

——河北 王钰尧

●合金装备 2：小岛一定经常买 MM 写真集。

——绵阳 何明泰

●FF10：最终 BOSS 为菜鸟？怎么经不住炒，一会儿就熟了？

——四川 王勋

●WWF 之类的游戏，知己在哪里？

——广东 叶健锋

●玩莎木 2＝看恐怖片，因为游戏中许多人长相都太好看了（特别是那个建民さん）

——安徽 张天鹏

●鬼武者 2：松田优作的眼神可以杀死人。

——安徽 刘渊

●鬼武者：似幻似真的世界，似魔似人的角色。

——山东 杨冬

●如果我能像恶魔城主角一样变成雾，"私闯民宅"不再是幻想。

——湖北 张小俊

●想要让 FF8 下榜好像是 FINAL FANTCY……

——苏州 孙瑜

●火纹、WE、FF、传说——我心中的 F4。

——江苏 毛渊青

●"CAP 对 SNK2"中的最终 GOUKI 与最终卢卡尔是一对变态。

——唐山 刘磊

●"太十"太实了！

——江苏 韩应

以上排行榜中和"日本家用机月间销售排行榜"部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 2002 年 5 月 10 日～2002 年 6 月 7 日 4 期。其中"家用机游戏新作期待排行榜"及"日本家用机游戏当月排行榜"统计依据为"周刊ファミ通"杂志的 2002 年 6 月 7 日。

本期参与"中国电玩榜"的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

北京通州	张金鉴	上海徐汇	李宁广	上海虹口	杜志宏	江西南昌	朱锴	山东龙口	赵忠波
贵州兴义	韦维	广东阳江	聂志斌	吉林长春	钱宇丹	广东珠海	何华锋	吉林白城	耿汉卿
天津南开	王皓	广东顺德	陈金威	吉林长春	冯笑然	北京通州	王亮	上海杨浦	潘晔(员)
山东潍坊	李冬	山东济南	李健	吉林松原	狄秀艳	广东广州	李南钊	海南海口	戈运文
北京理工	焦健	浙江桐庐	胡鹏飞	山东济南	刘凯	四川筠连	李伟	山东郯城	陈春韬
广东广州	李远峰	上海黄浦	杨元明	宁夏石嘴山	李金虎	江西都昌	杨睿	北京燕山	尹丰宇
广东高明	梁卓恒	河南新乡	刘晓钟	黑龙江哈尔滨	杜智宁	河北三河	张昆	江西萍乡	陈宇翔
河南平顶山	任强	河南南阳	苏阳昭	河北邯郸	侯佳良	甘肃兰州	付强	广西柳州	何健
浙江杭州	程世麟	河南郑州	张(衣)	黑龙江哈尔滨	徐海楠	浙江遂昌	徐勇	江西萍乡	王毅明
贵州清镇	吕济	上海莘东	钱根弟	安徽铜陵	陈沂青	天津河北	陈雨昕	四川南溪	周强

追加！

日本电击权威统计 · 为你奉上 2001 年最真实的统计数据

2001 年度全日本软件销量 BEST 50

统计时间:2001 年 4 月 1 日 ~ 2002 年 3 月 31 日

DENGEKI Online.COM

由于页码有限,本次刊登出前 50 的排名。要查阅具体名次请登陆 http://www.dengekionline.com

排名	主机	游戏名称	厂商	发售日	累计销量
1	PS2	最终幻想 X	SQUARE	2001 年 7 月 19 日	2459726
2	PS2	GT 赛车 3	SCEI	2001 年 4 月 28 日	1657976
3	PS	勇者斗恶龙 IV	ENIX	2001 年 11 月 22 日	1152747
4	GC	全明星大乱斗 DX	任天堂	2001 年 11 月 21 日	1053532
5	PS2	大众高尔夫 3	SCEI	2001 年 7 月 26 日	933698
6	PS2	鬼武者 2	CAPCOM	2002 年 3 月 7 日	883271
7	PS2	合金装备 2	KONAMI	2001 年 11 月 29 日	853586
8	PS2	连邦 VS. 吉翁 DX	BANDAI	2001 年 12 月 6 日	845306
9	PS2	真 · 三国无双 2	KOEI	2001 年 9 月 20 日	829411
10	PS2	魔颤	CAPCOM	2001 年 8 月 23 日	626833



↑ CAPCOM 动作游戏的典范,必然成功。



↑ 全球销量突破 500 万,再度确立地位。



↑ GC 第一款百万游戏,内容十分丰富。

排名	主机	游戏名称	厂商	发售日	累计销量	排名	主机	游戏名称	厂商	发售日	累计销量
11	GBA	马里奥赛车 A	任天堂	2001.7.21	624351	31	PS2	人面鱼 禁断的宠物	ASCII	2001.11.15	348847
12	GBA	超级马里奥 A2	任天堂	2001.12.14	508568	32	GB	ONE PIECE 海贼团诞生	BANDAI	2001.4.27	348614
13	GB	动物太郎 2	任天堂	2001.4.21	500022	33	PS	ONE PIECE 海贼团	BANDAI	2001.8.2	344038
14	PS2	VR 战士 4	SEGA	2002.1.31	499466	34	PS	尤多娜英雄战记	EB	2001.5.24	341428
15	GC	PIKMIN	任天堂	2001.10.26	473655	35	PS2	实况棒球 8	KONAMI	2001.8.30	321450
16	GBA	超级马里奥 A	任天堂	2001.3.21	472623	36	PS2	柏青哥必胜法!	SAMMY	2001.10.25	307027
17	PS2	桃太郎电铁 ×	HUDSON	2001.12.13	471935	37	GBA	洛克人 EXE 2	CAPCOM	2001.12.14	304024
18	GBA	游戏王 5	KONAMI	2001.7.5	441550	38	GB	口袋妖怪水晶	任天堂	2000.12.14	303249
19	GB	海贼王	BANDAI	2001.3.15	432995	39	GBA	奥伽战争外传	QUEST	2001.6.21	303112
20	PS2	胜利十一人 5 F	KONAMI	2001.12.13	429798	40	GBA	黄金的太阳	任天堂	2001.8.1	295324
21	PS2	王国之心	SQUARE	2002.3.28	415910	41	PS2	机动战士高达 0079	BANDAI	2001.9.6	293494
22	GC	动物之森 +	任天堂	2001.12.14	408840	42	PS2	CAP VS. SNK 2	CAPCOM	2001.9.13	289204
23	PS2	创造球会 2002J	SEGA	2002.3.7	404495	43	PS	ONE PIECE 伟大航路的战斗 2	BANDAI	2002.3.20	287651
24	PS2	机战 IMPACT	BANPRESTO	2002.3.28	394508	44	PS	实况棒球 2001	KONAMI	2001.6.7	284552
25	PS2	异度传说 前传 1	NAMCO	2002.2.28	393000	45	GB	DQM2 ~ 鲁卡的旅立	ENIX	2001.3.9	282501
26	GB	DQM2 ~ 伊露的冒险	ENIX	2001.4.12	385360	46	GBA	超级机器人大战 A	BANRPESTO	2001.9.21	276921
27	PS2	皇牌空战 4	NAMCO	2001.9.13	381284	47	GBA	游戏王 6	KONAMI	2001.12.20	272724
28	PS2	GT 赛车概念	SCEI	2002.1.1	373463	48	PS2	古惑狼 4	KONAMI	2001.12.20	261909
29	GC	路易鬼屋	任天堂	2001.9.14	373446	49	N64	口袋妖怪金银	任天堂	2000.12.14	251950
30	GBA	瓦里奥 A	任天堂	2001.8.22	356503	50	DC	樱大战 4	SEGA	2002.3.21	238439

日本“电击王”在其官方网站在公布了上一财年(2001 年 4 月 1 日 – 2002 年 3 月 31 日)日本游戏市场的软件销售排名。结果史克威尔的 FF10 以 245 万套的销量名列榜首,而 SCE 的 GT3 和 ENIX 的 DQ4 分别屈居亚军和季军。根据电击网站的统计数据,销量榜前 300 位的软件机种分布如下:PS2 软件 117 款,PS 软件 63 款,GBA 软件 44 款,GB 软件 28 款,DC 软件 17 款、GC 软件 11 款、WS 软件 10 款、N64 软件 9 款和 1 款 XBOX 软件。另外在前 300 位的软件排名中,由 KONAMI 推出的作品数量最多,达到了 38 款,仅次于科氏的是老铺任天堂,数量为 33 款,其他厂商依序是:BANDAI 33 款,CAPCOM 21 款,SEGA 和 SCE 分别有 18 款,NAMCO 16 款,ENIX 11 款,SQUARE、光荣和 ATLUS 各有 8 款。

PLAYSTATION2

实况足球 胜利十一人 6

世界杯步入决赛圈!!WE 狂热研究始动!!
隐藏选手出现方法与球员身体状况大探迷登场!!

PS2	厂商:KONAMI		发售日:2002.4.28
	类型:SPG	价格:6800 日元	其他:——

借着世界杯的东风，电软自本期开始连载各种关于 WE6 的研究与心得，希望各位高手不吝赐教，把自己对足球游戏的理解通过本刊告诉广大读者。来稿既可是针对某支球队的阵型研究，也可以是对某些战术配合的经验总结。总之只要是关于 WE6 的，哪怕只是几句真知灼见，我们都会悉心听取(欢迎 E-MAIL 来稿)。 文、责编/足球狂躁症患者 宇部、PERFECT

42 名隐藏选手的出现方法揭晓

WE6 中的隐藏选手一共有 42 人，出现分为两种。其中之一是赢得"**マスターリグ** D1"的冠军，而后游戏就会从下列 35 名选手中随机选出 12 名。也就是说，玩家必须三夺"**マスターリグ** D1"冠军才能得到下面的 35 名选手。

隐藏选手	国籍	得点	隐藏选手	国籍	得点
ヤチン	俄罗斯	362	ロベルト・バッジョ	意大利	304
ジエミングス	北爱尔兰	290	クリンツマン	德国	300
プロローム	比利时	273	デニー・ロン	苏格兰	300
ラベル	瑞典	256	ウノ・サンケツ	墨西哥	300
バリュウカ	意大利	240	フランケスカリ	乌克兰	284
イルクナー	德国	225	バレルモ	阿根廷	278
インス	英国	230	ダウグリッシュ	苏格兰	274
サンパイロ	巴西	204	エルマンデス	墨西哥	255
マルベス	日本	320	ウエバ	利比亚	0252
ラバイッチ	克罗地亚	204	シニョーリ	意大利	245
ポパン	克罗地亚	327	サモラーノ	智利	245
ハジ	罗马尼亚	320	フイリップス	英国	243
ミケク・ランドルフ	丹麦	310	ジャルレウ	巴西	242
ラシー	巴西	276	イワン・ラッセル	威尔斯	197
レオナウド	巴西	257	ラバネリ	意大利	172
グスタポロベ	阿根廷	225	ベスティ	北爱尔兰	389
ス	葡萄牙	413	ポーデ	德国	222
エウセリオ	匈牙利	365	——	——	——

除了上述的 35 名隐藏选手外，其他 7 名隐藏选手必须在"挑战练习模式"当中过关才能取得，而且过关点数必须达到 1100 点以上才可以。

挑战竞技名称	隐藏选手	位置	国籍	得点
ドリブル	サリチェビッチ	SH	南斯拉夫	293
ショートパス	ヴァルドラマ	OH	哥伦比亚	278
マニュート	シーホン	OH	比利时	310
FK シュード	ストイチロフ	CF	保加利亚	327
FK ロングバス	ドゥンゴ	DH	巴西	276
ボールキープ	デシャン	DH	法国	276
チャレンジング	ストイクビッチ	OH	南斯拉夫	337

身体状态对于各项数值的影响!

队员在场上的表现与自身的状况息息相关，正因为如此，球星们状态不佳时由何人顶替，采用何种阵型是困扰玩家的难题。把球员的身体状态对各项数值的影响进行全面解析。由于每项数值的变化率各不相同，希望大家在决定出场队员阵容和战术时一定要加以参考。顺带一提，如果球员刚刚痊愈，那么各项数值的变化率是由病情(重伤，轻伤)的数值变化率加上普通状态的变化率决定的。在俱乐部模式中，要随时比较替补球员的身体状态与伤病球员能力的变化率，以决定出场阵容和替补阵容。右侧表格为球员身体状况对各项能力数值的影响。

决定胜负的直接射门

从带球突破到射门，或是接到直传后打门是比赛的最关键步骤。根据球员、球门和门将三者的位置关系会产生千差万别的射门方法。不过其中也有规律可寻，下面我们将谈谈近距离和远距离射门的要点。只有善于把握机会才能成为真正的高手。

近距离的推射

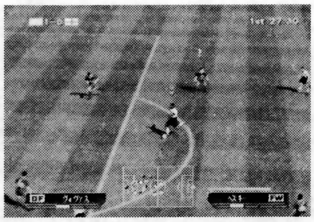
禁区内射门的关键技巧在于"轻"！只要遵守这个原则，大部分球都必进无疑。玩家带球进入禁区后一定要冷静，轻点射门键即可。如果带球队员已经接近小禁区，那么射门力量槽蓄到 1/4 就 OK 了。

远距离的大力抽射

禁区外冷射同样是制胜的法宝。其好处在于不但可能直接得分，即使对方门将扑出还能进行补射。远射的关键在于起脚瞬间队员调整的是否充分。而在禁区两肋斜 45 度的射门最有威胁。



↑推射的成功率一定要达到 70%。



↑积极远射掌握比赛的主动权！

身体状态 / 能力数值	非常良好	良好	较差	非常差	轻伤	轻伤痊愈	重伤痊愈
オフエンス	+12.0	+6.4	-8.0	-16.0	-32.0	-6.4	-12.0
ディフエンス	+12.0	+6.4	-8.0	-16.0	-32.0	-6.4	-12.0
ボディバランス	+12.0	+6.0	-12.0	-18.0	-18.0	-6.0	-12.0
スタミナ	+12.0	+6.0	-6.0	-12.0	-24.0	-6.0	-12.0
スピード	+9.0	+4.8	-6.0	-12.0	-24.0	-4.8	-9.0
加速力	+12.0	+6.0	-9.0	-18.0	-24.0	-6.0	-12.0
レスポンス	+12.0	+6.0	-9.0	-18.0	-24.0	-6.0	-12.0
ドリブル精度	+9.0	+4.8	-4.8	-9.0	-24.0	-4.8	-9.0
ドリブルスピード	+9.0	+4.8	-6.0	-12.0	-24.0	-4.8	-9.0
ショートパス精度	+9.0	+4.8	-4.8	-9.0	-18.0	-4.8	-9.0
ショートパススピード	+9.0	+3.0	-3.0	-6.0	-18.0	-3.0	-9.0
ロングパス精度	+9.0	+4.8	-4.8	-9.0	-18.0	-4.8	-9.0
ロングパススピード	+6.0	+3.0	-3.0	-6.0	-18.0	-3.0	-6.0
シュート精度	+9.0	+4.8	-4.8	-9.0	-18.0	-4.8	-9.0
シュート力	+12.0	+6.0	-6.0	-12.0	-18.0	-6.0	-12.0
ヘディング精度	+9.0	+4.8	-4.8	-9.0	-18.0	-4.8	-9.0
ジャンプ力	+12.0	+6.0	-6.0	-12.0	-24.0	-6.0	-12.0
テクニック	+9.0	+4.8	-6.0	-12.0	-18.0	-4.8	-9.0
カーブ	+9.0	+4.8	-6.0	-12.0	-18.0	-4.8	-9.0
攻击性	+9.0	+4.8	-6.0	-12.0	-30.0	-4.8	-9.0
メンタリティー	+12.0	+6.0	-9.0	-18.0	-30.0	-6.0	-12.0
フリーキック精度	+9.0	+4.8	-6.0	-12.0	-12.0	-4.8	-9.0

GAMEBOYADVANCE

恶魔城 白夜的协奏曲

吸血鬼德拉克拉的故事在这里延续!!
"白夜"超权威极道大研究完璧登场!!

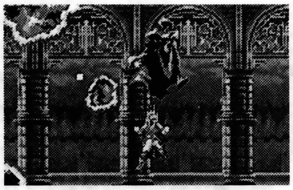
GBA	厂商:KONAMI	发售日:2002.6.6	
	类型:ACT	价格:5800日元	其他:——

被许多玩家誉为GBA版"月下夜想曲"的"白夜"在一片喝彩声中发售了。与GBA前作"月之轮"相比,"白夜"的系统作出了大幅改进。其中新加入的秘密卡片以及魔法书与消费武器的组合系统令许多玩家乐此不疲。本文就是以上述内容为研究中心,对游戏中的各种隐藏要素进行了分析和汇总,各位"白夜"玩家请关注。

文/鱼骨头 责编/PERFECT

全部魔法与组合效果大公开

游戏中加入了全新的魔法系统,使用魔法书和特殊消费武器组合,可以得到不同的魔法效果。右侧和下面的表格分别介绍了魔法书的取得地点和不用属性的魔法与消费武器的组合效果,帮助玩家在战斗中处于不败之地。



全部魔法书的取得方法

魔法书	取得地点
火之魔法书	背教寺庙(表)上方取得,需要先得到魔导器蜥蜴之尾
冰之魔法书	大理石的廊下(表)见到死神后,上方大房间的左上取得
雷之魔法书	因果律机械塔(表)和铁球赛跑后取得
风之魔法书	恶魔城最上部(里)通过Boss **ミノタウロス**后取得
黑之魔法书	骸骨魔窟(里)记录点上方取得,需要先得到魔导器狮鹫的羽翼(借助下上跳能力)

属性	消费品	效 果	属性	消费品	效 果
火	小刀	周围散射小刀攻击。(这里有个秘密,在后面会提到)	火	圣拳	以火拳之力攻击,速度慢。同时可使用2次。
冰	小刀	放出10只小刀追踪攻击,攻击力一般,但效果很高。	冰	圣拳	以冰拳之力突进攻击,效果一般,但是有个作用……
雷	小刀	向天空放出碎片,一定时间后落下,自动攻击敌人。	雷	圣拳	以雷拳之力放出闪电,追踪攻击,效果很好。
风	小刀	连续沿直线放出小刀,虽攻击力低,但感觉爽。	风	圣拳	以风拳之力远程攻击,单发攻击力极高,推荐使用。
黑	小刀	召唤巨鸟,全屏羽毛攻击。	黑	圣拳	以暗拳之力召唤鬼神,全屏攻击。
火	飞斧	放出火龙攻击敌人。	火	圣书	放出燃烧的圣书。同时可放出2个。
冰	飞斧	空中冰刺突击,攻击力较高。	冰	圣书	放出冰之火焰,横向攻击。
雷	飞斧	发散的全屏雷电攻击。	雷	圣书	在前方形成保护盾,有攻击力,推荐使用。
风	飞斧	定点旋转飞斧,对体积大的敌人有特效,推荐使用。	风	圣书	圣书护体,一定时间后消失,效果不及雷系。
黑	飞斧	召唤恶魔全屏攻击。	黑	圣书	召唤妖精,自动攻击敌人,攻击一次后离开。
火	圣水	放出火球,地面攻击。同时可放出3个。	火	十字架	放出带火的十字架,可手控爆炸。同时放出2个。
冰	圣水	放出冰块,自动追踪敌人。	冰	十字架	召唤冰十字架,遇到敌人会放出冰刺。
雷	圣水	放出闪电小范围移动攻击,对体积庞大的敌人有效。	雷	十字架	圣十字架攻击,接近敌人后攻击力很高。
风	圣水	全屏圣雨攻击。	风	十字架	召唤十字架护体,保护圈有攻击力,推荐使用。
黑	圣水	召唤天使,全屏圣属性攻击。	黑	十字架	召唤暗之魔法师,全屏无属性魔法攻击,攻击力极高。

全部魔导器的取得方法大公开

游戏中的魔导器数量不多,除了基本的滑铲、两段跳、高跳等以外,还增加了6个德拉克拉的破片(遗骸)。收集难度比以前的月下夜想曲有所降低。

魔导器取得方法与作用一览

日文名	中文名	取 得 地 点	效 果
やもりのじっぽ	蜥蜴之尾	背教寺庙(表)打倒BOSS **リビンゲアーマー**后取得	可以使用↓+A滑铲
シルフのはね	妖精的羽毛	骸骨魔窟(里)打倒BOSS **スカルトナイトロード**后取得	可以使用二段跳
グリフォンのつばさ	狮鹫的羽翼	**ひかりごけの**洞窟(表)打倒BOSS **しにがみ**后取得	可以使用↓+↑+A高跳
たましいのオーブ	魂之水晶	Entrance(表)第二个书柜上去向右走	可以看到给予敌人的伤害
ようせいのしょ	妖精之书	大理石的廊下(表)BOSS **おおこうもり**上面的某个房间	显示敌人的名字
まものずかん	魔物资料书	恸哭参道(表)内走不远就能取得	记录敌人的状态
ドラキュラの目	德拉克拉的眼球	异端礼拜堂(表)的上面取得,要先得到狮鹫的羽翼	德拉克拉的遗骸,诅咒效果打消
ドラキュラのしんぞう	德拉克拉的心脏	空中回廊(里)记录点右边的房间取得,要先得到破坏墙壁的鞭子	德拉克拉的遗骸,石化效果打消
ドラキュラのアバラ	德拉克拉的骨头	城门口上方取得,要先得到破坏天井的靴子	德拉克拉的遗骸,毒效果打消
ドラキュラのツメ	德拉克拉的爪子	架桥龙水道(表)跳过一堵暗墙取得	德拉克拉的遗骸,攻击力上升
ドラキュラのキバ	德拉克拉的牙	因果律机械塔(表)和铁球赛跑的房间,左侧墙某处可滑铲通过	德拉克拉的遗骸,防御力上升
ドラキュラのゆびわ	德拉克拉的指轮	大理石廊下(表)右上的小房间,要先得到二段跳	德拉克拉的遗骸,幸运上升

电新白夜互动篇:敬告广大读者!电新第9辑中将收录白夜的精彩全BOSS战过程。拥有电软的研究攻略和电新的绝妙影像才能揭开白夜的全部秘密!电新与电软在白夜的世界里交汇!大家万勿错过!

曝光秘密卡片中的隐藏秘密

秘密卡片是“白夜”新加入的物品，卡片的内容提示了一些游戏中的秘密。游戏中一共藏有 6 张卡片，因此也蕴藏着 6 个关于恶魔城的秘密……

卡片名称	卡片内容	隐藏的秘密
秘密卡片 1	引走地下的水是有机关的	得到水门的钥匙后，可以打开狮头水门，引走地下的水。
秘密卡片 2	女神像的对面有通道	架桥龙水道（表）的女神像正视着对面石墙的暗道。
秘密卡片 3	按上是表里移动，那么按下……	告诉你吧，按下是同恶魔城的传送点间的移动。
秘密卡片 4	一些魔法可以重复使用	比如火之魔法书加圣书，可以连续使用 2 次，具体参照魔法和效果。
秘密卡片 5	黑之书可以召唤异世界的恶魔	无须赘述，得到黑之魔法书后一试便知。
秘密卡片 6	赤之书和小刀组合有个秘密	使用火之魔法书和小刀组合的魔法，快速旋转方向键，小刀一个个的带火，威力无穷。

稀有装备作用一览

大部分稀有装备的获得在“攻略人行道”中已经提及，取得这些装备将大大减少游戏的难度（原本游戏的难度就不高！），现在将部分稀有装备的作用做个简要的说明。完美通关者必读！

ヒーリンケメイル：随移动 HP 小回复	**ふんさいブーツ**：可以破坏天井的靴子	**ミラーペンダント**：毒耐性上升
フレイムアーマー：对火的防御力升高	**レビテーションブーツ**：可以俘空的靴子	**ラッキーリング**：幸运大幅度上升
ヒーリウォーカー：随移动 HP 回复	**むげんのシューズ**：无限跳跃的靴子	**せいなるゆびわ**：拥有圣之力，防止诅咒
セラミツケメイル：防御力最高的铠甲	**しつぷうのマント**：对风的防御力升高	**レアリング**：稀有物品出现率上升
マジカルアーマー：MP 消费减缓	**あまもり**：幸运上升的护身符	**カオスリング**：圣水威力增强的指轮
ブリザードローブ：对冰的防御力升高	**ごうよくのくびかざり**：可以多获得钱的项链	**ノヴァリング**：十字架威力增强的指轮
ミスティツクローブ：不思议的袍子，智力上升	**マジカルネツクレス**：魔法项链，智力上升	**ロゴスリング**：小刀威力增强的指轮
いがづちのほうい：对雷的防御力升高	**メドゥーサペンダント**：石化耐性上升的首饰	**ヘブンズリング**：飞斧威力增强的指轮
いにしえのローブ：智力大幅度上升	**ハートチョーカー**：出现大心的几率增加	**オーロラリング**：圣拳威力增强的指轮
やみよのメガネ：黑暗中增加视野的眼镜	**サイフアのすいしょう**：MP 回复速度增加	**アースリング**：圣书威力增强的指轮

选用第二主人公

游戏开始后，输入名字 MAXIM 就可以选用第二主人公马克西姆。

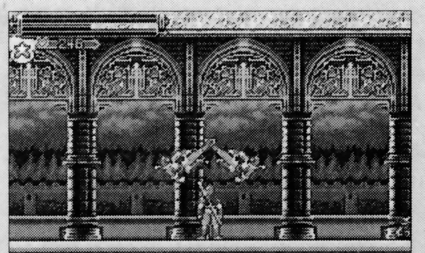
外形好像忍者的马克西姆使用的武器是剑，初期就可以三段跳跃。但是马克西姆不能升级，高级消费武器也只有固定的回旋镖。不过，总算又能看到酷似阿鲁卡多的精湛剑术了，玩家应该感到欣慰。关于马克西姆还有一个最大的秘密--一游戏中的两处秘道都直接显示在了地图上。

马克西姆特殊操作

后下前＋B：特殊攻击（可空中使用）

上下前＋B：回复 HP（可空中使用）

跳跃中，上＋A 连点：空中翻滚（消费 MP，随方向键变化翻滚方向）



冰魔法书与圣拳组合

冰之魔法书和圣拳组合应该是最先可以使用的魔法。跳到最高点后使用魔法，嘿嘿，有好多东西都可以提前得到了，比如德拉克拉的指轮……

商人出现的条件

商人房间右下角将提示商人出现的条件，现在将所有商人的出现条件公布。



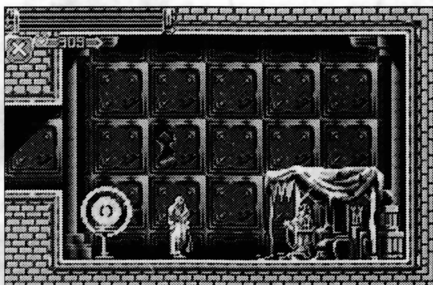


心 02468：心的个数是偶数

L13579：等级数为奇数

M：需要得到 M 字卡，以后打“死门”能得到

???：等级 50 以上



完美结局的出现条件

见到德拉克拉才能称得上真正的完美结局，其方法如下：首先要凑齐所有的德拉克拉的破片（魔导器），包括德拉克拉的眼球、德拉克拉的心脏、德拉克拉的骨头、德拉克拉的爪子、德拉克拉的牙和德拉克拉的指轮。

进入里城的中央，德拉克拉的破片会释放出妖光，之后下面的门开启。一直向下，前往中央地带，马克西姆已在这里等你，但是现在击倒他就无法进入完美结局。此时应该再审视一下装备，看看**ジュストのうでわ**和**マクシームのうでわ**是否都装备在身上。这样，打倒马克西姆后德拉克拉才会再度复活。

德拉克拉的攻击方式依然没有变化，打死他以后会变身一次，其实变身后德拉克拉就是 6 个德拉克拉的破片组合而成的。

通关后的奖励

打通正恶魔城会出现 BOSS RUSH MODE，其中是类似斗技场可以连续对战 BOSS，依次会出现 NORMAL 和 HARD 模式。

打通完美结局会出现 SOUND MODE，可以欣赏游戏中的所有音乐。

GAMEBOYADVANCE

特鲁内克大冒险 2 ADVANCE

迷宫中奇怪部屋的攻略法全盘托出!!
追击者为我们揭开迷宫世界的最大奥义!!

GBA	厂商:CHUNSOFT	发售日:2001.12.20	
	类型:A RPG	价格:4800日元	其他:——

作为 CHUNSOFT 的会心大作，“特”在 2001 年末的圣诞商战中仅有十余万的销量，看来取向上还是倾向于核心玩家，一般的 Light User 较难以接受。不过一旦投入，其中的乐趣不容置疑，在迷宫中独自冒险与凶恶的怪物搏斗，收集各式各样的强力道具，在成长与未知探索中，时间不知不觉地就从身边溜走了！　文/悲しみ追击者 罗剑锋　责编/PERFECT

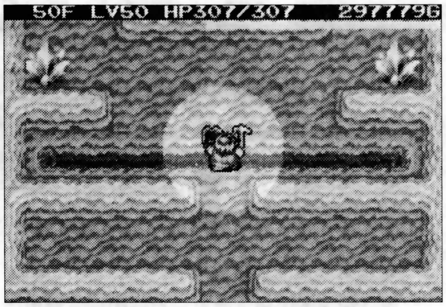
■ 奇怪部屋完全解析

在电软第四期中笔者介绍了奇怪部屋的基本攻略方法，这里再奉献上所有部屋的详细制霸过程，彻底服务玩家，可要认真听讲哦！

不思议のダンジョン 15F：部屋内是 20 个 1000G 的钱袋，只要拥有钥匙打开门即可获得。在魔法屋用**バシルーラ**传送几个来回就发家致富了。

不思议のダンジョン 30F：部屋内是冰之剑（**アイスソード**），攻击力 20，对炎系怪物特效，水系怪物则只伤 HP 1。房间里有八个店主守护着，刚开始不会行动，一旦用镐头（**つるはし**）掘开墙拿到冰之剑后会立即追杀特鲁内克。如果拥有强力的防具，或者**はりつけの**物、**すばやさのたね**等都可以对付它们。

不思议のダンジョン 50F：部屋内是刚剑**かまいたち**，八方向攻击，最强能力！有了它就不怕在怪物屋中被围攻了。用钥匙开门后道路都是针床，如果有变化之杖（**へんげの**杖）就很简单了，对



着水晶挥把自己变成怪物，这样就不怕针床和机关等地形效果。走到道具前 AB 键同按，浪费回合数恢复原状后即可拿到刚剑，然后重复变身即可出来。如果没有变化之杖就麻烦许多，要用**トラマナの**物使针床无效，或备足回复道具硬来。而道路的角点上是机关“落穴”，必须要装备**わなぬけの**指轮才能通过。

不思议のダンジョン 60F：部屋内的魔法宝石箱里装的是黄金壶（黄金**の**壶），作用是携带后每前进一层就会随机获得一个壶，超级珍贵！房间共需要三把钥匙，道路上也是针床，攻略方法同 50F。不过黄金壶前多了个店主守着，消极逃跑是不行的，一定要把它干掉或者用卷物束缚住。注意魔法宝石箱里的道具不能重复获得，下次再来本层时里面放的就不是黄金道具了，而是毫无用处的物**のきれはし**。

不思议のダンジョン 70F：部屋内是封之剑（封**の**剑），与**もっと**不思议**のダンジョン**获得的印之盾同时装备可封印怪物的特技。房间里是光滑的地板，里面的四个道具中有三个是模仿怪物变的，只有右上角才是真正的封之剑。变成怪物地形无视能轻松拿到，不然就要利用场所替换杖，诱惑怪物走进房间，不停交换位置得到道具。

不思议のダンジョン 80F：部屋内是奇迹之剑（奇迹**の**剑），作用是攻击敌人时回复 HP，勇者系列的传统武器，很实用的能力。需要装备**わなぬけの**指轮以避过角落里的铁球机关，然后装备**つうかの**指轮走过水域。小岛上还布有“落穴”机关，所以还需装备**わなぬけの**指轮才能接近，最后再用镐头（**つるはし**）掘开墙就 OK 了。要注意此道具有两个店主守护。

不思议のダンジョン 98F：部屋内的魔法宝石箱里装的是洛特之剑（**ロトの**剑），传说中的勇者之剑，攻击力高达 50，本游戏中的最强武器！此部屋需要两把钥匙，小岛上布满了弹簧机关，而且又被水所包围，取得它有相当的难度，令本人痛苦了很长的时间。由于本层中不会出现怪物，也没有水晶可以反射杖，用商人的职业是很难得到它的。只能用魔法师的职业闯到这里，先装备**つうか**



の指轮走到水上，再用**モシャス**咒文把自己变成怪物，就能走过小岛上的机关了。对于战士来说，如果拥有盾特技川**わたり**和剑特技**ワナつぶし**也可以轻松得到。拿到魔法宝石箱后不要着急把它打碎取出道具，里面道具的强度会随着前进的层数增加。

もっと不思议のダンジョン 15F：部屋里面是 5 个 1000G 的钱袋，用钥匙开门即可。注意钱袋前有机关“落穴”，要从左边走，同时小心探查。

■ 关于冒险记录（冒险の记录）

在特鲁内克家柜台上的绿色书的冒险记录中，记载了游戏中的许多有趣数据，比如获得的最高 LV、HP、EXP、金钱、最多停留回合数，收集这些也是十分有乐趣的。但其他很多奇特的称号仅靠规规矩矩地正常游戏是无法获得的，需要多奇思怪想出些 BT 玩法才能得到，例如偷盗迷宫中的商店、杀死店主、杀死迷宫中的神父、杀死黄金史莱姆等等。还有一些另类的数据记录了特鲁内克的各种“死法”，像中各种机关致死，被催眠后打死，满腹度为零后活活饿死，被狂战士杀死……另外攒齐小奖章换到金属王装备、突破各个隐藏迷宫也有相应的称号，努力达到 100% 的完成度吧。



↑完成度 100% 是玩家奋斗的目标！

■ 捕捉ミミック

在迷宫中冒险有时会遇到模仿怪物**ミミック**、人食い箱（外形像个宝箱怪），它们会变作道具的样子放在地面上，仅看外表与普通道具无异，但只要一靠近就会变回原形向你攻击，可以说是相当讨厌的一种怪物（专门下套儿……）。

大家有没有想过把它拣起来呢？相信一定很想知道它变成的究竟是什么东西吧？不过好像是不太可能，因为要想拾起道具必须要走到道具上面，而**ミミック**是决不会让特鲁内克靠近的。但是我们也可以不靠近它就站到其上面！只要利用场所替换之杖（场所替**え**の杖），趁有怪物走到**ミミック**上的时使用，交换位置，这样就可以神不知鬼不觉地把**ミミック**踩在脚下了，然后赶紧打开菜单选足元指令把它拣起来吧。你会发现……



もっと不思议のダンジョン 23F: 部屋里是两个合成之壶，还有 7 个爆弹岩，地面上是机关地雷。必须有防止机关的能力，比如**わなぬけの**指轮、变成怪物、剑技**ワナつぶし**等，否则一踏上地雷会引起连锁爆炸命丧黄泉。

もっと不思议のダンジョン 27F: 这里藏的是怪物之卷物（**モンスターの物**），作用是把房间变成怪物屋。取得方法比较简单，不需要钥匙，只要具有相当的实力把守护怪物打败即可。

もっと不思议のダンジョン 35F: 部屋里面是 20 个药草，用钥匙开门即可。

もっと不思议のダンジョン 50F: 部屋里的是黄金之纸（黄金**の**纸切**れ**），作用是每前进一层就会随机获得一个卷物。用钥匙开门后需要用镐头掘开墙，装备**つぅかの**指轮走到水上，再装备**わなぬけの**指轮避过落穴机关。之后的墙壁不能掘开，但可以利用里面的店主，用变化之杖把它变成别的怪物再场所替换就可以进去了（店主是不能直接场所替换的）。最后装备**つぅかの**指轮用钥匙开门即可。

もっと不思议のダンジョン 70F: 部屋里面是印之盾（印**の**盾），与封之剑同时装备可封印怪物的特技。需要两把钥匙和**つぅかの**指轮，注意小岛上有机关“地雷”。

もっと不思议のダンジョン 90F: 飞鹰之剑（**はやぶさの**剑），能力是连续两回攻击。此部屋设计得极为变态，难度非常大。必备道具有钥匙、吹飞之杖（**ふきとばしの**杖）、场所替换之杖、**まものの**壶若干，最好再拥有**わなぬけの**指轮和分裂**の**杖。用钥匙开门后对水晶使用吹飞之杖把自己吹到对面小屋，然后对铁龟使用场所替换之杖，之后利用小屋里的铁球机关反弹自己。接下来需要用到**まものの**壶，使用或者投掷弄出怪物来，再用场所替换之杖前进，注意要装备**わなぬけの**指轮避过落穴（如果没有**わなぬけの**指轮就要靠不停地交换位置避过落穴），然后对毒蘑菇交换位置再对水晶使用吹飞。地面上的道具是模仿怪物人食**い**箱，可以使用分裂**の**杖分出一个到另外的屋子里，或者使用**まものの**壶制造出怪物来，最后交换位置就能拿到这把飞鹰之剑了。



もっと不思议のダンジョン 98F: 此部屋类似不思议**のダンジョン** 30F，里面有八个店主，魔法宝石箱里是永远不会损坏的黄金镐头（黄金**のつるはし**），而且每前进一层就会获得一件武器。获得方法很简单，只要用镐头掘开墙壁即可。此层可来四次，第二次里面是黄金**の**杖，第三次是黄金**の**指轮，第四次是黄金镐头。

进入**もっと**不思议**のダンジョン**时不能携带任何道具，大大增加了难度，所以大家要灵活利用迷宫中获得的有限道具，同时不同的职业也会有不同的策略。以上的攻略也只是方法之一，大家要多开动脑筋，比如不思议**のダンジョン** 98F 也可以用**まものの**壶放出些怪物，然后场所替换……好好挑战一下自己吧，能否突破**もっと**不思议**のダンジョン** 100F，且取得里面的所有珍贵道具，将是本作的最高境界！

■ 部分小奖章入手方法

小奖章（小**さなメダル**）除了能在通关后的高级迷宫中拣到外，也可以通过完成一些情节来获得，强力的金属王装备相信一定是大家梦寐以求的吧。



1. 与魔法屋旁边的一个男子对话，选“**いいえ**”，然后顺序调查魔法屋桌子上的书→魔法屋上方墙上的纸→魔法屋里的水缸→锻冶屋下方桌子上的剑→锻冶屋墙上的盾→锻冶屋左边的铠→锻冶屋左边桌子上的头盔→合成屋门外的水缸→墓场下方的花坛（注意：要让特鲁内克半个身子在画面外调查）。
2. 而后与那个男子对话，选择“**いいえ**”，然后顺序调查锻冶屋的铠甲→锻冶屋下方桌子上的剑→锻冶屋左边桌子上的头盔→锻冶屋墙上的盾→魔法屋里的水缸→魔法屋墙上的纸→魔法屋桌子上的书→合成屋外的水缸→合成屋里柜台上的书→墓场下方的花坛→锻冶屋的铠甲。
3. 调查魔法屋里的水缸，选择“**はい**”听金鱼说话，顺序调查魔法屋墙上的纸→魔法屋桌子上的书→锻冶屋下方桌上的剑→锻冶屋墙上的盾→锻冶屋的铠甲→锻冶屋的头盔→墓场下方的花坛→合成屋里柜台上的书→合成屋外的水缸。

完成以上三段情节后就可以得到三枚小奖章。之后还可以调查魔法屋里的水缸对话，可是这个笔者就不知道有何意义了……

■ 战士职业的心得介绍

战士是一个重视经验积累和肉体磨练的职业。只有通过连续打倒多个同类敌人，中了机关陷入不良状态，满腹度为 0 后坚持冒险才能习得特技（吃得苦中苦，方为人上人）。

与魔法师不同，战士冒险中获得的特技在离开宫后不会遗忘，所以可以反复地进入迷宫锻炼自己。作为肉弹型职业的战士虽然不能使用杖，但可以把杖投掷出去达到同样的效果，所以战士也勉强说是可以用杖的，只不过只有一次的使用效果而已，而指轮和卷物对战士来说就是完全无用的累赘了。

菜单“**わざ**”中有两个指令，“**つける**”是装备特技，“说明”可以查看特技的效果，同时还能看到它消耗的满腹度（**ハラヘリ**）。特技分为剑技盾技两类，获得以后是不能立刻使用的，必须在菜单中装备在武器和盾牌上才能发挥效用，一个特技只能装备在一件道具上，装备有特技的道具名称后会有括号表明已经装备的特技数目。盾特技一般是自动使用的，而剑特技使用时要打开道具菜单，选中装备特技的武器，再选“**わざ**”即可使用（或者用快捷键 SELECT＋A）。

下面列出一些比较重要的特技的获得方法，修得它们就会成为无敌的战士了。

1. 踩上弹簧机关会获得剑特技**だっしゅつ**，作用是返回村庄，最重要的逃命技巧了；
2. 对着机关不停地挥剑会获得剑特技**ワナつぶし**，消耗满腹度 2，可以消除前方的机关；
3. 对着水面不停地挥剑会获得剑特技**うめたて**，消耗满腹度 2，可以把水面填掉；
4. 对着墙壁不停地挥剑会获得剑特技**かべほり**，消耗满腹度 1，可以像镐头一样打开墙壁；
5. 承受多次龙的吐火攻击会获得剑特技**ドラゴンブレス**，消耗满腹度 4，能像龙一样吐出火炎；
6. 对在水面上的敌人（如幽灵）投掷场所替换之杖会获得盾特技川**わたり**，作用是在水面行走；
7. 连续踩踏针床多次会获得盾特技火**わたり**，作用是不怕针床。此技最好多准备些回复之壶，去不思议**のダンジョン** 50F 的部屋里即可。
8. 满腹度为 0 后不吃面包等回复品，坚持冒险会获得满腹度下降速度减半的盾特技**ハラヘリはんぶん**，同样要备足回复之壶；
9. 满腹度为 0 后坚持冒险更长时间会获得满腹度不减的盾特技**ハラヘラズ**，这下就可以放心地在迷宫中冒险了。



←每件道具最多装备三个特技。

PLAYSTATION2

荒野历险 3 ~补遗篇 A~

全部 EXFILE KEY 收集方法闪电公开!!
珍贵 EXFILE KEY 的使用方法金针度人!!

PS2	厂商:SCE	发售日:2002.3.14	
	类型:RPG	价格:6800 日元	其他:——

在上次的攻略中,我们简单介绍了荒野历险的攻略流程,但是对于这样一个隐藏要素十分丰富的耐玩型 RPG 来说,仅仅通关一遍是远远不够的。笔者仅以自身通关经历为例,聊聊这个游戏的二周目玩法。这期要为诸位介绍的是 15 枚 EXFILE KEY 的收集方法,以及 EXFILE KEY 的作用。下期将有其他猛料继续公开。 文/小孔 责编/PERFECT

——收集 EXFILE KEY——

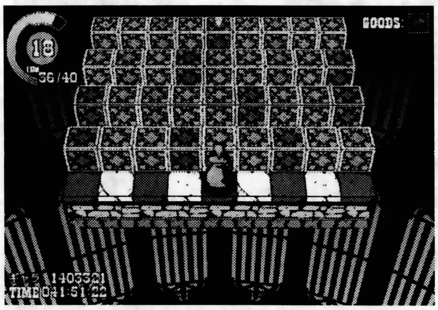
游戏中一共存在 15 枚 EXFILE KEY,收集到一定数量就可以获得奖励。KEY 的具体入手方法如下(按照本人的入手先后顺序为例):

1. 地图踏破率 100%之后来到眼睛男的家**ハンフリースピーク**。入镇正路桥下,在地下向正北方前进到尽头,和**ゴブ**爷爷对话得到一枚 KEY。笔者建议最好在刚刚拿到龙机还没开始遇敌的时候进行踏破地图的工作,或者是眼睛男离开队伍的那段时间也可以。最省力的方法如下:

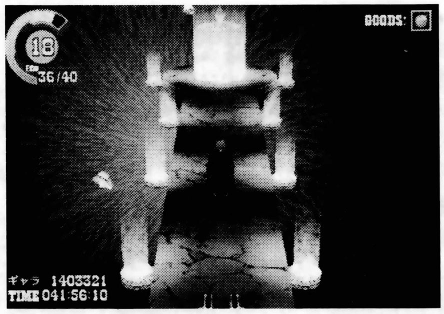
在地图上找一个明显的标志物,升到空中最高处,记下此时龙机的空中坐标,打开圆形范围雷达,将龙机前进方向先对准正北方,然后稍稍按 R1 或 L1 偏转一个小小的角度(角度越小越好),接着调到会显示地图踏破与否的小地图,按住○键令龙机前进,龙机很快依南北方向绕地图一周,此时你会发现由于偏转角度的关系龙机开始飞第二圈的时候和第一圈的轨迹不重合,笔者试验中是大约间隔了 2 个像素点。这样,你可以用胶布或者牙签粘住或者别住○键,只要不触动龙机前进方向就 OK。接下来你要喝茶看报纸还是睡午觉随便你。此时不会在空中遇敌,龙机会老老实实的按照原定轨迹飞行……经过一段时间(笔者是大约 40 分钟后),地图踏破的工作就自动完成了。这是目前看起来花费精力最少的踏破办法了。



2. 驾驶龙机到**ディスティニーアーク**西北的海上环形岛用龙机导弹攻击沙海会发现海中有异样的翻腾景象。立刻驾驶沙船进入这一海域,会再次发现大蛇**バラル・クォ・ナーガ**,让小姑娘操纵改造到最高级的主炮全弹齐发即可一击毙命。胜利后得到一枚 EXFILE KEY。
3. 得到地图探索工具**アイテムチェッカー**后,穿过**ニーズヘッグパス**来到**グリーンロッジ**的东北方(X:5822/Y:17800)探索即可得到。
4. 解开**ミレニアムパズル** 14(X:21380/Y:5700)得到奖品**テレポートオーブ**,然后乘坐从**サウスファーム**到**イーストハイランド**方向的火车即可到达无人车站**サンセットピーク**,用身体撞车站的时钟即可得到一枚 EXFILE KEY。
5. 在**クレイボーン**的旅店和**マルチナ**对话后,依次在以下地点和**マルチナ**对话:**ウエストウッド**家中→**リトルロック**酒吧→**ティティーツイスター**的**イワン**身边→**ハンフリースピーク**的**シヴィル**的家→**ハンフリースピーク**街外→**ジョリーロジャー**酒吧→**バラックライズ**表→**ラクシスランド**旅店 2 层→**ハンフリースピーク**和**シヴィル**对话→**ラクシスランド**旅店 2 层→一定时间后**ラクシスランド**旅店 2 层。最后回到**クレイボーン**的酒吧得到 EXFILE KEY。
6. 花园全部的种类改造到最高得到。
7. 打通所有的**ミレニアムパズル**,和**デューンキャニオン**的站长**サイモン**对话。



8. 从**ラクシスランド**的**ロズウェル**开始的外星人**テレパスタワー**事件圆满解决。
9. 将全部的 11 本《空色的冒险》读给眼睛男的小儿子**ケイトリン**听,而后得到。
10. **ティティーツイスター**的黑市中花 4999999 得到(这还是半价呢!)
11. 打倒**ガンナーズヘヴン**的 BADNEWS 得到。首先要通过所有难度,和**マルドゥーク**战斗再和门口的售票大叔战斗。HP350000,忘却+混乱。
12. 开启 319 个宝箱后再打开**フォーチュンギア**的黑色箱子和**ブラックボックス**战斗得到。HP 约 135000。准备暗属性耐性装备即可。
13. 100 次击倒复仇之神**アリオッチ**。第一次在瘴气魔窟红色的魔物封印装置前使用印第安人的召唤娃娃而出现。打倒后它们会随机出现在各个迷宫中。如果在一个迷宫中出现过一回就要换一个迷宫再寻找。打倒 100 次之后得到。
14. 和 ABYSS 最深处的**ラギュ・オ・ラギュラ**第二次战斗得到。HP1200000,全属性魔法强力攻击。



15. 最终 BOSS 最终形态时偷盗取得。

——EXFILE KEY 的作用——

使用 EXFILE KEY 时要提取通关后的纪录,而后进入 EXFILE KEY 特典画面,选择使用多少个 EXFILE KEY:

1. **察看通关时的角色状态(需要一个 KEY)**
2. **欣赏 OP MOVIE(需要 8 个 KEY)**
3. **欣赏中断 MOVIE(需要 4 个 KEY)**
4. **EX NEW GAME(需要 2 个 KEY)**

一般来说,第一遍通关能得到 8 个也就可以了。EX NEW GAME 就是继承通关时角色的状态和金钱重新开始游戏。道具和 ARM 改造都归零,包括遇敌指数等。好在 MTC 值是继承的,打通 ABYSS 所得到的**シェリフスター**也是可以继承的。以这样的状态开始二周目的历险吧!



游戏业二十年简录历程

本特辑以日本游戏市场作为讨论和回顾的对象

凝聚了

怀念、经典、成功、失败、喜悦、失意

等等等等等等等等等等等等等等等等等等等等等

酸甜苦辣百味汇集的*20*年光阴岁月

◎特别互动 为了更详尽的怀顾这20年的游戏历史，在这个比较简洁的特别专题外，我们还将在《游戏批评》第二卷C上，彻底把本次大型策划的每个细节透彻展现，届时将有更多大事的详实典藏，更多历史的忠实记录，更多专家的金玉良言。每位希望雪藏那份激动和感慨的朋友，请和《游戏批评》第二卷C一起，重新和时间一起坐上返程的列车……

■ 帝王时代

任天堂成功转业，新兴行业在FC热潮的带动下走过了怎样的成长历程呢？哪些事件是新老玩家今天仍津津乐道的呢？

■ 群雄争霸

不是只有任天堂知道游戏未来利益的丰厚，不是所有人都愿意作为二级层活在任天堂的阴影下，于是第一次有人向新游戏霸主地位发起了挑战……

■ 诸侯割据

任天堂江山终于在后人前仆后继的冲击下被瓜分了，SEGA和SONY两家成为业界的新贵，但取代任天堂地位的新霸主将如何诞生呢？

■ 新的前进

江山易改，本性难移，一朝权在手的美妙可以享受片刻，但真正持久的发展不能靠短暂的陶醉，新的战略必须让游戏产业有新的发展……



20年精要大事历历在目，多重观点对撞冲击

洋洋洒洒万余文字只为唤醒每位玩家沉淀在内心深处对整个历史的深切感念……

帝王时代

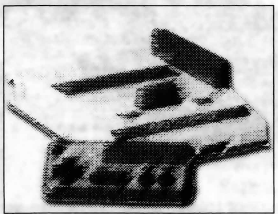
(Since 1983－1990)

打造任天堂王国

现在看来非常简陋的FC，却神奇地打造了任氏十年的游戏王国。就是从这台怪物机开始，家用游戏开始了真正的历程。

时代关键词

- ●超级马里奥
- ●演员和FC
- ●"名人"现象



红白两色的传奇 家用游戏机(FC)

原以经营花札和纸牌为主业的任天堂公司开始着手电子工业始于1970年前后，最初只是推出激光枪和电动玩具之类的产品，但从1977年以15000日元的价格推出了有软件支持的"电子游戏15"后，任天堂就用自己的创造力拓展了一个新领域。

1983年7月15日，红白机(FC)引发了日本社会的轰动。现在分析FC成功引起社会现象的理念有很多，但从技术上来解释这种现象，还是任天堂开发二部部长上村雅之说过的一句话命中要害——

"我们开发新产品的出发点，是要让顾客只将电视和主机准备好，只用更换不同游戏软件就可以进行各种各样的游戏。"

在这一设计理念的指导下，FC首次采用了ROM卡带式系统。虽然这种概念现在已经成为人们心中不再思索的常识，但对于那个时代而言，游戏软硬件分离的设计确实是一种理想境界的革命。而更了不起的，是任天堂将更先进技术的产物，把价格控制得比"电子游戏15"还便宜200日元。

公司上层认为，日本市场上，游戏硬件零售价在15000日元以上会很难普及，而FC最终14800日元的定价，迫使公司必须压缩成本，形成大规模批量生产，以逐步降低亏损到可接受的地步。据说连FC使用"红白机壳"都是为了最大限度降低生产成本而设计的。在这种艰难状态下，任天堂将主机销量计划放到100万台以上，一个商业奇迹在不安和期待中起步。

激发主机购买欲的游戏《铁板阵》、《超级马里奥》

和主机同时发售的3款游戏都是从街机上移植的，虽然与街机版有不同，但其卓越的表现力仍让许多玩家欢欣鼓舞。当时NAMCO的纵版热门街机游戏《铁板阵》广受欢迎，其美丽的画面和新奇的娱乐性令玩家乐此不疲，许多人都希望在家中能玩到它。

就在第二年，HUDSON和NAMCO加入FC的游戏供应圈。HUDSON将电脑流行软件《roadruner》，NAMCO将街机流行游戏《银河战士》移植后作为首发阵容开始发售，而且之后以每月1－2部的速度定期推出新作。同年11月8日，FC版《铁板阵》发售，尽管画面方面与街机版相差甚远，但玩起来确实让人感觉它是《铁板阵》。所以很多人都同时购买了FC和《铁板阵》。现在我们常说的"热门软件"，在当时看来，《铁板阵》或许就是第一个。

之后，街机游戏移植逐渐增加，加入的厂商也越来越多。孩子们挤满了商店的玩具柜台，FC的专门杂志也创刊了，FC热潮一下子就铺盖到日本社会中。

当FC还以街机移植为主的时候，第二个"热门软件"在毫无先兆的情况下登场了。它最精彩的部分在于所向披靡、极具杀伤力的动作成分。这款名垂青史的游戏，就是1985年9月13日发售的《超级马里奥兄弟》(＊1)。游戏中无限的遐想，内含隐藏人物和隐藏画面等隐藏关，成为横版动作游戏的代名词。该游戏出世以后，隐藏关成为动作游戏中必不可少的组成部分，以隐藏关为卖点的游戏软件销路一路走好。从孩子到大人都喜爱的《超级马里奥》大幅提升了FC的知名度，以至FC最后逐渐在日本演变出许多社会现象。

新游戏的拓展 磁盘系统普及和衰退

1986年开始发售的FC扩展机型磁盘系统的卖点有两条：第一条是拥有卡带3倍的容量，使游戏内容更加丰富多彩；另一条是价格便宜。一套游戏软件定价仅2600日元，再花500日元可更改游戏内容，这点在中小学生中很受欢迎。据前文中提及的上村雅之先生说，在FC开发之初就考虑到要开发扩展机型，以延伸游戏的广度，"当初我们就有危机感，害怕客户会厌倦ROM插卡式游戏。因此，从开发阶段我们就在计划可以由客户创造新游戏的Family Basic和可反复重写的磁盘系统。"

磁盘系统上有许多名作，第一款游戏是《赛尔达传说》。看到这个游戏大家就会体谅到任天堂的用心良苦了。《银河战士》和《FC侦探俱乐部》等仅限磁盘系统使用的游戏软件也接踵而来。但磁盘作为媒介，有不易保存和使用寿命短的问题，加上半导体技术的进步，卡带容量在成本控制和容量增幅上表现出色，所以最终磁盘系统游戏没有维持太长的寿命。



最初的RPG游戏——『勇者斗恶龙』和『最终幻想』的作用

在磁盘系统销售3个月后，《勇者斗恶龙》开始发售。现在日式RPG游戏的鼻祖，当时只是部分人街头巷尾谈论的话题，并非人所皆知。但RPG游戏的乐趣被许多人津津乐道，大家都期待续作能尽快推出。第二年1月26日，《勇者斗恶龙Ⅱ——恶灵之神》发售。2代超越1良多，很快就炙手可热。那段时期开始出现学生逃课买游戏的现象，专卖店门口也排起了长龙。从此『勇者』势头失去了控制。

在『勇者』成为日本游戏流行话题的同时，『最终幻想』于1987年12月18日粉墨登场。该游戏也是从街头巷尾逐步流行起来的，到了2代终于大红大紫，3代就成为FC里RPG的两大鼎扛巨作之一。FC凭借这些王牌游戏傲视群雄。

『我们当时的目标是能够拥有100万部以上的销量，说实话，确实没有想到会有如此爆炸性、连续性的反响。』

(上村雅之)

时代的遗产

■任天堂FC的出现，使游戏业从传统的玩具业独立出来，成为可以逐渐超越电影产值的新兴产业。对此，开路先锋任天堂功不可没。

■虽然当初游戏软件生产许可契约及权利金制度被指责为傲慢商法，但今天却成为业内通用的商业规则，而推出免费开放平台的3DO，却惨遭失败。

详细内容请看《游戏批评》第二卷 C

1987年，打破"帝王时代"的主机诞生了，它就是PCE，它凭借"核心构想"向任天堂帝国发出了挑战。

群雄争霸

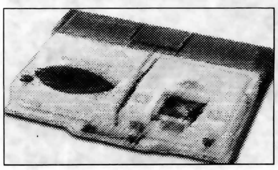
(Since 1987－1994)

时代的爆发

单一机种独霸时代以大型家电商参与告终。1988年10月开始，游戏卖场中有3种主机并驾齐驱，各厂商进入比拼耐力的战国时代。

▌时代关键词

- ●“核心构想”
- ●世界游戏市场
- ●“俄罗斯方块”版权



战国时代拉开帷幕

～PC－E～

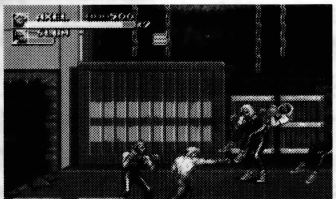
1987年，日本已经习惯性的把游戏机就叫做FC。但这年家电商NEC闪电般地进入，其先进的电脑技术，在曾与任天堂共同打造FC盛世的软件商HUDSON的全面协助下，推出了PCE。虽然同是8位机，但PCE在画面、声音等方面进行了大幅强化。许多习惯FC的客户被其优美的画面和巨大的动画震撼。在主机发布时，由于新颖的设计、多媒体方案以及宏大的“核心构想”(＊1)计划而一举备受瞩目。同年10月30日，PCE以24800日元的定价发售。由于比FC贵出10000日元，而且缺乏热门软件，主机发售后的销路不尽人意。PCE对顾客而言增加了选择的余地，但对厂商来说则意味着激烈的战国时代的到来。

黑色旋风

～MEGA DRIVE～

1988年10月29日，SEGA推出了其第五款游戏机MEGA DRIVE(简称MD)。主机卡座下部赫然印着“16Bit”几个字样，令人一目了然地了解到它与当时主流机种性能上的差异。在发售前的记者招待会上，世嘉同场做了流行街机游戏《兽王记》在system16基板和MD版的演示，MD表现了与街机不相上下品质。MD推出的定价仅21000日元，比PCE还便宜。而且也由此开始，SEGA打破了以往在自己主机上仅使用本公司制作游戏软件的框架，开始与第三方合作。以此为标志，第一次争夺游戏业界霸主的鏖战终于开始了。

时代的困惑



疑惑MD获得的成功

MD领军美国市场的几年，是世嘉作为硬件商难得的一段真正的成功，但它却未能帮助世嘉最终咸鱼翻身。或许MD的成功不是世嘉作为平台商成功的开始，而是坟墓的地基。

第一次大战的终结者

～SFC～

虽然NEC和SEGA都态度强硬，但各致命的缺陷，使得FC始终好调高奏。在稳固的经营状态下，任天堂稳健地推出了SFC。1991年11月21日SFC发售前，预约的订单就已满天飞，25000日元的价格更让其发售后就席卷了日本全土。

作为FC的换代品，SFC得到了许多软件商的支持，推出了大量经典之作。特别是1991年7月19日发售的《最终幻想Ⅳ》，除了画面和音响方面有了改进以外，“旋转、扩大、缩小”等主机性能淋漓尽致地发挥令电玩族激动不已。2年内SFC实现740万台的销量，在家用机市场占有率过半，当之无愧地终结了历时数年的业界霸主之争，第一次主机大战以任天堂阵营的压倒性胜利落下帷幕。

向大容量时代进军

～CD－ROM普及～

1988年，具有划时代意义的“PCE CD－ROM2”发售，这是游戏机里第一个采用CD格式作为媒介的机器。由于57300日元的价格未能普及，但降价后，大容量游戏软件渐多，倒得到不少用户认可。

原PCE相关人士如此评论当时的情况：“从家用电子游戏机的角度看它的售价确实昂贵，但在CD－ROM尚未普及的当时来讲，它却是世界上价位最低的CD－ROM驱动。事实上，该机型步入正轨以后，它足以自豪地称为世界上销量最好的CD－ROM驱动。”

CD－ROM在电视游戏领域出现的原因，主要是因为随着程序技术的进步和游戏内容的扩张，需要更大容量的媒介来装载信息，而CD－ROM生产速度快，成本低。尽管它有读取速度慢等缺陷，但由于上述理由而使得它的开发速度不断加快。

1992年11月，任天堂对外宣布将与SONY加强开发领域的合作，并公布“SFC CD－ROM适配器”。由于这款机器是以当时主流机器性能难以处理的3D画面和动画播放为主要目标，所以公司原本冀望它能令一枝独秀的SFC进一步充满活力，但结果却是中止了该机型的开发。(请关注《游戏批评》第二卷C的介绍)

初露端倪的新代主机

～新主机发布高峰～

1993年是游戏业界第二次主机大战前哨战打响的一年。松下电器的“3DO REAL”、任天堂的“PROJECT REALITY”(后来的N64)、SEGA的“SS(暂定名称)”(后来的土星)，接着是这一年11月异军突起的索尼电脑娱乐公司的“PS－X”(后来的PS)等，四款生力军相继发布。紧接着新年伊始，NEC家用电子公司便推出“FX”(后来的PC－FX)，于是真正的群雄割据的局势形成了。当时任天堂宣布将于1995年末推出新型主机，因此各公司在拥有绝对优势市场占有率的任天堂公司推出新型主机之前，纷纷抓紧开发和销售本公司的主机。结果，1994年成为罕见的新型主机发售高峰年。

其中，率先发售的是3DO。

“我们的开发理念是Audio(音响)→Video(录像)→3DO相连，我们所提倡的观点不是让Audio和Video各行其道，而是使其产生互动的新格局。如当时被称为互动电影、现在所说的“生化危机”游戏软件，其设计注重的就是CG和电影播放效果。还有3DO的先锋作品《D之食桌》。”

(原3DO相关人士)

但是受它的价位(最初定价78000日元，发售前更改为54800日元)和重量级软件不足的制约，在其他主机推出之前未能抢占市场先机。而后来在这一年年末的商战中，SS、PS、PC－FX三种机型相继推出，就此拉开了第二次主机大战的帷幕。

时代的遗产

■谁都知道，强大的硬件性能是实现游戏飞跃的重要根基，但现在的无论玩家还是从业者都更坚信另一个信条——软件是核心的核心。而第一次主机争霸战，就是实践这一经典信条的关键时期——机能明显强大的PC－E和MD，竟然不敌“鄙陋”的红白机。

■电视游戏硬件是否要像PC那样不断提供硬件升级设备呢？霸主们都是这个观念的否定者。而第一个挑战，并且失败的，就在这个时期

详细内容请看《游戏批评》第二卷C

诸侯割据

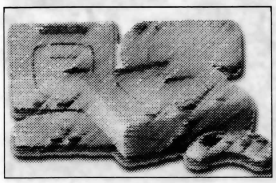
(Since 1994－1998)

次世代主机大战

这个时期是 CD－ROM 的普及期，在两家老牌主机厂商和一家野心勃勃的新厂商之间展开了一场市场争夺战——次世代主机大战。

时代关键词

- CD－ROM
- D 之食桌
- 3D 格斗游戏



真正的 CD－ROM 时代
～次世代主机发售～

次世代主机是在 PCE CD－ROM2 和 3DO 等所谓“生不逢时的主机”未能流行而勉强维持的状况下信心十足地推出的。打头阵的是 SEGA 于 1994 年 11 月 22 日推出的 32 位机“SS”。SS 售价 44800 日元并不便宜，但它在主机发售的同时推出了街机上好评如潮的 3D 格斗游戏《VR 战士》SS 版，从而抓住了 SEGA 客户等广大电玩迷的心。

同年 12 月 3 日，索尼的第一台家用游戏机“PS”由 SCE 开始发售，发售同时向市场推出了同是街机名作，NAMCO《山脊赛车》的 PS 版。加上索尼公司本身优秀的品牌效应，使得 PS 销量一路走好。次世代主机发售的压轴戏是 NEC 推出的该公司最后一款游戏机主机“PC－FX”。该机型的原定发售日是 12 月 9 日，但在发售前夕宣布延期至 12 月 23 日，在开局就没给人留下好印象。定价 49800 日元，也是三款新机型中最贵的，再加上游戏软件的阵容较之前两款机器薄弱许多，从而导致其主机的销售处于困境。

在短短 1 个月的时间内有 3 款新主机推出，这种发售高峰在游戏机发展史上是极其罕见的，这就是通常所说的“第二次主机大战”的开始。

多边形 .VS. 动画
～赢得客户的战略～

第二代主机间真正的较量，关键是如何吸引客户的注意。由于同期任天堂没推出换代产品，所以一时间悬念丛生。

SEGA 的拳头产品是《VR 战士》，一如街机上的惊人表现，为 SS 大幅拉动了主机销量。

另一方面，SCE 公司大力营造与第三方轻松积极的环境，在获得广泛支持的同时，还成功地挖掘出许多优秀的制作人。这使得 PS 的软件阵容超级强大，位于 3 强之首。这种成就的获得与索尼音乐娱乐公司的支持密不可分，他们把在音乐领域积累的成功经验运作在软件制作人上。此外，擅于利用商业广告（CM）营销战略也是它的强项。

三强之中，PC－FX 以动画制作丰富的游戏软件为主打，受到少女游戏迷的极力推崇。它走的是与以多边形技术为主的 PS 和 SS 不同的路线，注重电影播放功能。所以次世代主机大战的初期，从一个侧面看，似乎就是多边形技术和电影播放功能两种理念的比拼。

而之后 PC－FX 的落败，正是因为业界的潮流偏向了多边形技术。《VR 战士》和《山脊赛车》都是用多边形技术塑造了真实感，得到玩家的广泛拥戴。SS 和 PS 集中了街机流行游戏和使用多边形技术的新型游戏，而擅长电影播放功能的 PC－FX 面对新潮流只能望洋兴叹。

争取扩大市场占有率
～两款主机的降价～

借助《VR 战士》热销的推动，SS 销量截止到 1995 年 3 月末为 84 万台。同期，PS 为 85 万台，双双持续看好。这时，SEGA 亮出了终极王牌——《VR 战士 2》。《VR 战士 2》与 1 代相比有如天壤之别，街机厅里从开张到关门都是挤着要玩《VR 战士 2》的人，所以宣布 VR2 的登场让 SEGA 一下子在气势上压倒了 PS。SEGA 的攻势还不仅于此。1995 年 6 月 16 日，SS 以 34800 日元的价格捆绑式销售主机和《VR 战士混合版》。软件和主机组合销售的策略实质上使总售价降低了 10000 日元。

与此对应，SCE 于同年 7 月也降低 PS 主机售价到 29800 日元，虽然是缺省 S 端子的普及机型，但 PS 降低 10000 日元的举动拉开了主机的降价大战。

虽然便宜的价格是客户的福音，但仍有不少人在选择什么主机前犹豫不决。因为大家都在等着某部经典游戏的新作会在哪款主机上发售。

直到降价半年以后，也就是 1996 年 1 月 31 日，该流行游戏的发售走向终于真相大白。

SCE 的阵营固若金汤
～FF Ⅶ发布的余韵～

由于决定在 PS 上发售后来证明是名留青史的《最终幻想 7》，使得客户的目光全部转移到 PS 上来，由此 SCE 成功地在主机市场占有率的争夺战中完全占据了优势。SCE 宣传部部长福永宪一先生是这样回忆当时重量级游戏“FF”系列决定加入 PS 后的情形的：

“从那时侯开始，PS 的销量眼看着越来越好。以前犹豫不知购买哪款机型好的客户可以安心购买我们的产品了，因此对于 PS 来说意味着良好局面的出现。”

此后 PS 的影响力一路势如破竹，扶摇直上。1996 年 3 月 8 日，史克威尔宣布成立子公司 DIGICUBE，并首次将在连锁便利店销售游戏软件和主机的理念推行开来。利用便利店销售游戏的新型流通渠道的开辟，标志着推动 FF Ⅶ流行的准备工作已全部就绪，这也直接关系到 PS 的盛行。

新三强时代揭幕
～任天堂 64 发售～

1996 年 6 月 23 日，性能远远超过 PS 和 SS 的 N64 发售。在任天堂“游戏软件的品质追求精益求精”的口号下，PS 受到了挑战。

尽管 N64 也已面市，但面对任天堂和 SEGA 这两个老牌对手，手握 FF Ⅶ王牌的 SCE 仍是固若金汤。1997 年 1 月 31 日，FF Ⅶ发售！第一周销量创造了 200 万张以上的惊人记录。同时，PS 主机的销售数量也大幅增加——在 FF Ⅶ发售前一周的销售数量是 75998 台，而 FF Ⅶ发售那一周达到 137690 台——销量扩大将近一倍。

PS 的快攻战还不仅于此。FF Ⅶ发售的 17 天前，PS 又发布了一条石破天惊的消息：

“我们将在 PS 上开发并销售《勇者斗恶龙Ⅶ》”……

时代的遗产

■挑战的意义在这个时代的前十几年都被视为徒劳，也许正因为过于深信胜者长胜的经历，才导致任天堂将执掌良久的江山拱手让人。又看看如今 PS2 被两大势力穷追猛赶的架势，难道盛不过两代的规律从此诞生？

■一个游戏市场不能容纳两个霸主，但却可以奉行适者生存的主义。任天堂对 N64 的偏执，是对自身游戏理念的坚贞，也是业界第一次对市场口味吸分化的一次不自觉的尝试，更是对这一运作理念的完美证明

■大作主义在这个时代飞速向多文化层次迈进，或许是对任天堂纯游戏理念桎梏时代的一个大反叛

详细内容请看《游戏批评》第二卷 C

新的前进

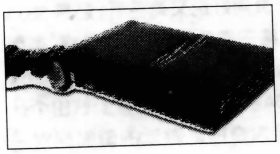
(Since 1998－)

新的强者诞生

SS、PS和N64多年持久对抗的均衡局势，由于FF Ⅶ和DQ7的发售而被打破，时代大潮倒向PS阵营……

时代关键词

- 便携式游戏机普及
- M2计划
- 中古软件
- 口袋妖怪



SCE 脱颖而出

～次世代大战终结～

PS握住《勇者斗恶龙Ⅶ》这张强有力的王牌，有如如鱼得水。其实在这个时期PS已和SS、任天堂在主机销售数量上拉开了差距，《勇者斗恶龙Ⅶ》的加入更是加强了这一趋势，PS主机的销售数量总是保持SS和N64的10倍左右，PS的产量在这一年9月全世界累计突破2000万台。

马不停蹄的快攻战

～新主机蓄势待发～

1997年9月，日本经济新闻的头版刊登了一条令人震惊的消息，"SEGA和微软将合作开发128位游戏机。"新闻内容记载详实。但当时SEGA立即予以否认。但到了1998年1月23日，SEGA终于出手了……

"和微软合作"、"第一款拥有上网功能的家用游戏机"等等宣传口号，是SEGA收复失地而创作的新鲜刺激的标语。SEGA新主机的出现，在游戏业掀起了轩然大波。众多厂商认为游戏市场不能总是一家独大，所以纷纷出来参与。

新款主机接二连三！

～Dreamcast 启动～

SEGA新主机的发布，掀起了游戏界的轩然大波。史克威尔在5月15日发布了"最终幻想"系列最新作。5月21日，"DREAMCAST"(DC)揭开神秘面纱，标准配置中搭载了MODEM，并采用兼做便携游戏机用的"可视记忆卡"。

SCE的福永先生是这样回忆竞争对手的消息发布的：

"PS的销路之前一直很好，但在新机种推出以后情况就发生了变化。1998年夏天我看到SEGA公司做的个性化CM后，便开始关注它将采取的战略了。"

由于新主机的发布，当年秋季召开的东京游戏展盛况空前。接着在此次东京游戏展余音缭绕的11月上旬，网上发布了一条石破天惊的消息。"SCE、东芝将联手开发PS2"。在这个消息带动下，SCE发布消息承认将开发下一代主机。

在新潮流的推动下，SEGA新主机DC率先面市，首批出货15万台，成绩尚可，但其后与当时入交社长宣称年内生产50万台的目标出现了偏差。

由于零配件生产跟不上，DC一开始的销售就令人不满——正当电玩族们购买欲旺盛之时遭遇缺货危机，这种对锐气的挫伤无疑对后来产生了深远影响。另一方面，DC的发售并未止住PS的势头，PS仍旧是当年年末商战中的销售量冠军。

千呼万唤的后续机型

～PS2～

从1999年初期开始，PS阵营接连爆出新消息。首先是1月23日，PS决定进行第六次降价，价格降至15000日元。紧接着，《最终幻想Ⅷ》于2月11日发售，其预约量轻松突破200万张的成绩至今骄人。而SCE的攻势并未罢休，2月15日在美国的游戏学会上，又发布了名为"EMOTION ENGINE的超高性能电脑芯片。

3月2日，后来担任SCE社长的久多良木健在SCE召开的"PS会议1999"上，正式宣布了PS后继机的诞生。

代号"DOLPHIN"

～任天堂的新主机～

面对PS后续机当时超乎想象强大性能，任天堂急忙赶在消息尚未引起强烈反响前就采取了行动——明确表示将推出性能超过PS后续机的新主机，并在2个月后，也就是5月12日，在日本和美国同时正式发表新主机开发规划。

任天堂的山内溥和松下电器的森下洋一共同宣布，由任天堂和松下电器联手打造的新主机代号为"DOLPHIN"。以DODLPHIN的发布为开端，任天堂也发动了大规模攻势。其中威力最大的，就是9月2日正式发表的GAMEBOY COLOR后继机"GAMEBOY ADVANCE"。

青史留名的9月

～强力竞争者出动～

由GBA的闪电发布而开启的9月，大事记接二连三。9月3日，SCE正式公布了决定于来年推出的PS



后续机的详细规格：主机名称"PS2"，售价39800日元，2000年3月4日发售，支持DVD播放，兼容PS游戏软件。PS2详细资料的公布，令游戏业界沸腾。虽然同时期，DC在6月大降价活动（29800日元降至19800日元）推动下，销量攀升；而且微软XBOX也在媒体上亮相，但谁都无法阻止PS2的疯狂。

"从今年年末开始，大家都已经对市场上的主机失去兴趣转而持币观望。"(零售商店)

无法用常识对待的强者

～火爆的3月4日～

2000年最初的话题是史克威尔所提倡的网络服务"PLAY ONLINE"。在这一话题盛行的同时，史克威尔宣布将在PS2上发布"最终幻想Ⅹ"和"Ⅺ"，这无疑给即将发售的PS2吹起了一股和煦的春风。借着这个势头，SCE的久多良木社长于2月3日宣布了一则前所未闻的100万台宣言："PS2在发售日将出货100万台"。

"主机的生产没问题，但记忆卡的生产却没有跟上。我们担心的不是销售数量，而是记忆卡是否能够满足供应。"(福永宪一)

接着就是2000年3月4日……

无法阻挡新世代游戏大潮汹涌澎湃地到来，而其后的主要事迹，请大家关注《游戏批评》第二卷C的特辑。

时代的遗产

■在GBC向下兼容GB的基础上，PS2向下兼容奉行了SONY家电化操作的理念 这或许将影响未来主机更新换代的走向

■PS2包括DVD播放机能，开启了新时代娱乐主机的标准附加功能 由此推动的日本DVD市场，让SONY更坚信了家庭多媒体娱乐终端的概念将左右未来的游戏平台

详细内容请看《游戏批评》第二卷C



旁门左道看E3

——记2002 E3之行

特约记者：一点不懂

鉴于近来飞机失事频繁，我提着120分的小心飞抵了洛杉矶，时差都来不及倒，就急急忙忙的开始了我的E3之旅。

进入洛杉矶会展中心，一路轻松，先去看看任天堂，从南厅入口长途跋涉到西厅，总算看到了坚持Gameplay原则的N记展台。一个字形容，就是大！从一个口子进去，转到头晕脑涨，抬头一看，还是N记！不同于南厅的欧美厂商，N记展台相对安静许多，没有叫卖的，没有表演的，没有主动上前做介绍的，一眼看过去，不像展台，更像街机厅，大小不少游戏全都装置于一个街机外形的壳子里，玩家有礼貌的排队等候，轮到的就可以打一会儿，只是N记的员工都不知在哪里，想找个人问问都很难，出展的游戏不去看E3也知道是哪些，主打就是“star fox adventure”、“super mario sunshine”、“metriod prime”，还有那个幼齿造型“+celshading”的“the legend of zelda”等等。笔者对于N记的游戏一直不是太感兴趣，便只是走马观花了一下，却也有些收获，“star fox”的狐狸皮毛制作一向是这个游戏的重大买点，可是真的凑近了看，可以清晰地看到狐狸毛的顶端一直在微微抖动，可能说扰动更贴切一些，这在以往的video里从未发现，虽然无伤大雅，但毕竟效果上不如期待那么好了。“Mario sunshine”的图像乏善可陈，其实在N64上恐怕也能做出来，大叔背了个水罐，一会儿跳进水里游泳、打水，一会儿跳出水面用水龙头喷人，我看个云里雾里，不知所云（各位N记的拥趸们不要骂，我知道自己是属于没品位的那一型），在这个N记招牌游戏里，一如既往的强调着N记的灵魂——gameplay，我虽然不能体会其中的奥妙，但想必以N记的实力，应该内涵丰富，只是希望不要像“Luigi's Masion”那样，叫好不叫座就行了（其实对那款作品的gameplay，笔者以为也是创意不错，但深度不足）。



→人头攒动的任天堂展区，是本届E3的最大看点所在。

SCE的展台也在西厅，给人的感觉是低调，和N记倒是有些像，不过sony的游戏虽然种类繁多，但实在是新意欠奉，我一向对SCE无甚好感，这次更加重了我对Sony的不满。



←PS2阵营没能吸引与会者的眼球。

微软这次的展台迁址至南厅，和众多鼓噪的欧美厂商混迹一处，完全没有了去年xbox出场时的嚣张气焰，即便如此，微软还是不忘门面，CFS3展台附近有1:1尺寸“喷火”机模型，mech系列展台边有三人高的“cougar”机甲模型，斗大的Microsoft字样吊在空中。

这次E3展上并未有什么轰动的硬件，毕竟这世代主机都已揭开了面纱，而SCE也没有继续鼓吹她的PS3，其实对那个号称1000倍于PS2机能的未来主机，我还是兴趣很浓的，在SCE的展台，我问了两个看展台的SCE员工关于PS3的情况，他们都面露疑惑，似乎要反过来问我似的，我只有悻悻的退下。估计2004年的E3展，PS3概念机才会粉墨登场，而以SCE一贯的广告风格，PS3的实际机能恐怕也只是不超过10倍PS2吧。Xbox的弱势表现（相对去年而言）似乎印证了微软低调进行xbox计划的传言，在这样的市场情况下，Xbox和NGC只能继续给PS2做垫脚石，在E3展上的报纸上，你已经可以看到“Who won the platform battle?”之类的文章，而内容也是直言不讳地指出这世代主机大战已经结束，PS2以压倒性的优势大获全胜。我个人的意见也是如此：无论是从PC阵营分化出来的微软还是继续靠Mario大叔倚老卖老的任天堂都无法撼动强大的索尼。

今年E3展上新作匮乏，N记以续作居多，狐狸、大叔、林克等等都是老面孔了（当时参展时对“Metriod Prime”缺乏足够重视，也足以证明笔者完全没有识别好坏的能力，呜呜……），Sony也是毫无新意，大家即便不看E3也能知道，各大网站对Sony基本没有什么过多报道。微软的作品更谈不上耳目一新，很多都是早就如雷贯耳，去E3只不过是看看真家伙罢了。况且，“mech assault”的图像，“phantom crash”的效果，在我期待满满的心情下也只是“不过如此”四字罢了。如果说今年有什么游戏让我惊呼“好”，那么就是下面几个了，首先是UBI的“Between Good & Evil”（开发代号），这是一个在E3展前毫无消息，E3展上让我跌破眼睛的游戏，对于法国育碧，我一向是不敢恭维的，除了老的都快烧不酥的“雷曼”外基本没有任何称得上是游戏的东西，而这次的BG&E却让我对UBI彻底改观。这个游戏基本上是个冒险类游戏，具工作人员介绍，游戏是以宏大的世界设定见长，这点在E3浮光掠影的展示上看不大出，只是觉得游戏内的世界在美术风格上非常的独到，游戏运行在PS2（同时开发有NGC版，比尔去哭吧）平台上，即时演算的in-game画面美轮美奂，大场景，高精度贴图，大量的特效几近完美的Graphic Style把握，都让人对这个游戏叹为观止，游戏使用的是新开发的Jade引擎，游戏里的女主人公名字也是Jade（暂定名），游戏的类型和Zelda很类似（其实UBI从Rayman2开始就借鉴了Zelda一些东西），而里面的角色设定（非主角）非常面熟，居然是宫崎骏的风格。对这个默默无闻的游戏，我的评价是两个字：绝赞。另一个好东东是Capcom的“铁骑”（Steel Battalion），超酷的控制器，笔者在试玩时实在是爽的不行，铁骑不但以控制见长（不过谁会去买这个外设呢？），图像也是非常的逼真。但说到好玩又有名气，还是SEGA的“铁甲飞龙”！这第三作的PD在游戏风格，类型上完全沿袭了前两作，这也消除了我对此作的最大担心，毕竟，SEGA如果在这个Title上做出个什么大改进也是不足为奇的。游戏的画面绝对一



→想要在家里享受这款游戏，可要费一番力气。

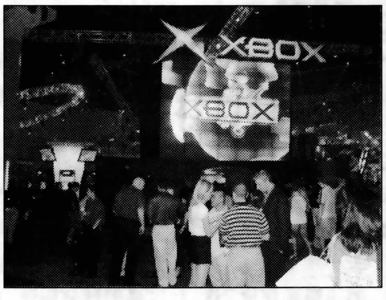
流，无论是在场景、特效、光影、细节，还是在整体风格的把握上（PD的那种文明后时代生化恐怖下的世界观设定一向是我的最爱！）都是完美之至，唯一的缺憾（当然这只是笔者的个人意见）就是女主人公的人设实在是太“主流”了些，这样的造型似乎放在“Bio Hazard”的下作里更为适合些。再有一个令笔者（相信也是大家）惊奇不已的是一个叫“美国陆军”（America’s Army）的CS类型PC游戏。这个游戏的开发商居然是US Army！！！没错，这就是美国陆军了，绝对不是什么同名的游戏公司。美国军队一贯以财大气粗著称，在这个游戏上也体现无疑，游戏展台安排在西厅（可是和SCE，N记平起平坐了），为了做宣传，还调来了大量军械，从会展中心门口的“布雷德里”步兵战车和“复仇者”防空导弹车到中心里面的“悍马”吉普车，全是真家伙，在游戏展出的场地上也是热闹非凡，来自美国陆军第二空降师的士兵们不断的做着直升机空降的表演，博得阵阵掌声。游戏本身用的是Unreal Warfare的引擎，游戏整体以真实著称。我上前询问了带头的那个军官，才得知，这个游戏竟是免费的，是美国陆军征兵计划的一部分，“绝了，真是绝了”。

本次E3展上，PC游戏也是来势汹汹，丝毫没有“即将被Console游戏所取代”的迹象。整体而言，UBI的展台应该是声势最浩大的，水准最高的。自从收购了Red Storm后，UBI的发展方向完全改向成人化，大量的FPS游戏接踵而至：Rainbow Six的最新一作：Raven Shield，根据在法语区大受好评的漫画系列“XIII”改编的同名游戏“XIII”，被评为E3最佳图像提名的“Splinter Cell”等等都具有一流的素质！



→把这种大家伙调来，可见厂商对E3的重视程度。

Xbox在这次展示中的声势虽然弱了很多，可手底下的动作可丝毫不慢，共出展了150多款Xbox游戏，阵容非常强大，而且在战略上也展露出和游戏界大亨SEGA的良好关系，双方的展台基本混迹在一起，根本无法分出这里是SEGA，那里是Xbox。这些游戏中出彩的有“PD”、“铁骑”、“Phantom Crash”、“Mech Assault”和一些体育类游戏等等，其他大都不具备很高的质量，这从最近一批发卖的Xbox游戏上也可看出。缺乏像Square、Konami、Capcom这类主流日本厂商的真心支持，Xbox总是给人感觉无甚真正有“实力”、有“内涵”、有“背景”的游戏，比如FF系列、DQ系列、MGS（MGS X根本是搞笑，不作数的）、ICO、DMC、Oni Musha等等。但Xbox最大的劣势窃以为既不在支持厂商少，也不在游戏水准低，而是在于微软给人的感觉是“不属于游戏界”，Xbox给人感觉是“PC家用机”，这些对于受众的影响有时是无法估量的，这种负面影响最大的体现就是Xbox在日本的惨败吧。看来MS想翻身——难。



↑XBOX的展区与其他两厂不在一起，面积也不算突出，相比之下明显有些低调。

NGC今年虽然新作不足，但大作不少，“Metroid Prime”还被IGN评为E3最佳游戏和最佳图像游戏，Mario，Fox，Zelda这些也必将是叫好又叫座的，但从目前主机大战的结果来看，NGC在今年还是无法威胁到PS2的地位，但必将继续拉开和Xbox的差距。NGC无法表现出强劲的势头，个人认为关键在于其玩家群体的过于稳定，N记的拥趸向来就是这么一群人，即便在充斥light gamer的今天，他们还是体现出他们的忠诚，但light gamer的激增是不可逆转的，是游戏普及化和娱乐化后的必然结果，这都直接导致NGC支持群体无法扩大（其实没有过度萎缩，山内老爷子也该知足了）。而且NGC作为家用游戏主机的一员，也不可能突然出现GBA的热销，GBA的热销源自于掌机这个概念（当然也有N记老字号的作用）的受欢迎，道理和Walkman走红类似，家用机还是要靠游戏支撑的。在PS2大兵压境的局面下，期待奇迹还不如一步一个脚印的努力奋斗。

PS2今年明显默默无闻，你甚至找不出什么提的起人精神的作品，但我认为在今年其销量仍将稳步增长。Sony在这次主机大战的成功，绝对不只是靠机能，她的成功是她企业形象的成功，是她市场战略的成功。前者是多年的积累，“Sony的就是好的”，微软扔再多的银子也学不来，后者是商业公司本质的完美体现，N记如果还是不认真学习，继续固执的坚持游戏性高于一切的话，下一代主机还是会惨败。今年E3上SCE的沉寂并不是PS2的败相显露，而是因为胜局已定，SCE成竹在胸罢了。

今年的网络游戏不如去年那么火爆，Square的“FFIX”，微软的“Ashelon’s Call 2”，索尼的“Everquest”资料片，Nintendo的“PSO”，Lucarts的“Starwar Galaxy”算是大头了，也有个把韩国公司在其中露脸。作品质量都不错，但缺乏耳目一新之感。FFIX的展台前人气明显不足，我想象中人山人海的景象完全没有出现，大家只是在三三两两的玩着罢了。这并非说FFIX这个游戏不好，而是有多方面的原因的，比如PS2的网络性能太弱，FFIX必须用自己的一套专用设备，导致为了一个游戏进行的投资都远超过游戏标价本身；SCE在网络游戏上也明显缺乏经验，战斗采用回合制，这在网络游戏上绝对是大问题，宣传中的大规模部族战争是毫无现实意义的，这只有用ARPG的操纵方式才能解决。PSO的NGC版无甚新意，Starwar我没能看到（找不到）。今年网络游戏的平淡也是对那些想继续加入这个圈子公司的一个警示：你确信你的游戏是好的吗？是？那也未必成功。

最后不得不专门说说SEGA，今年的SEGA是作为软件厂商出场的，也有不少好作品出展（当然，临出发去E3前收到的“有莎木3出展”的线报纯属谣言），表现还是不错的，但却总是给我一种“去年今日此门中，人面桃花相映红”的凄凉，我在场玩SEGA游戏时，最大的感触就是：SEGA就算是作为纯软件厂商，不也很好吗？从近期的JSRF，PD都能看出SEGA无论在什么局面下都是一个有实力的SEGA。

短暂的E3展很快就过去了，整体的印象却不是很深，在今天的游戏制作界，创新太难了，大家都在出续作，做主流。希望明年的E3能有所改进。

E3一句话新闻：

●美国陆军登陆今年E3，推出主流射击游戏协助征兵。

● Cel－shading游戏大量出现，占本次出展新游戏1/4强。

● Activision过度宣扬暴力，超大屏幕血光进现。

●莎木3出展E3纯属谣言。

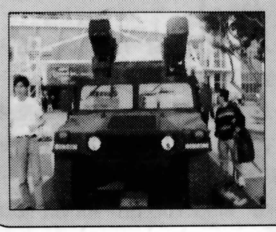
● FFIX出展，展位人气明显不足，游戏前景不容乐观。

● EA低调表现，参展游戏PC为主。

● UBI强势出击，重拳连连技惊四座。

● SEGA微软战略同盟，E3展上“亲密无间”。

● Doom III展示内容匮乏，神秘面纱仍未揭去。

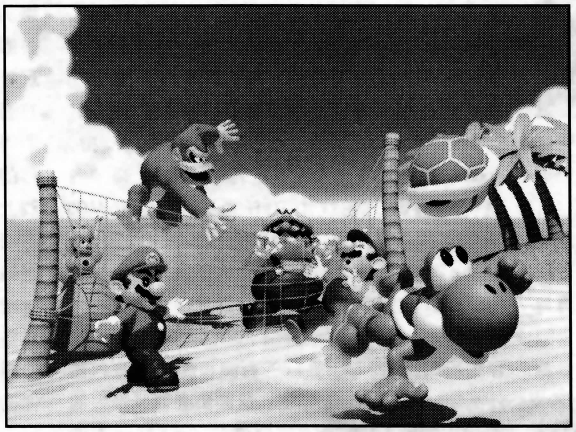


←E3门口有装甲车？！知道的是在给E3做宣传，不知道的还以为又有恐怖袭击事件呢。

ACT：按键的乐趣，爽快之根本

文：斗13

兼浅论游戏系统的"复杂性"、游戏操作的"高难度"之所以必要的理由



现在，编者有一个感觉愈发地明显起来，那就是近年来的游戏越来越没有"游戏味儿"。不知读者朋友怎么看。虽然现在的硬件水平在不断提高，三维画面越作越华丽，但从整体上看，游戏反而没有以前FC、MD时那般好玩、那般耐玩——在很多游戏面前，玩家少了一份想要玩到的"冲动"；对于已经到手的游戏，更是没有了誓要深入研究的"热情"与"勇气"……

这就像流行歌曲。

无论是歌曲还是游戏，都要以取悦受众为根本——虽然归根结底，"销量"是越大越好，但这仅仅是对厂家而言。我们却不必过于看重这张可以到处使用的"王牌"，因为那还不如单纯的看看游戏本身来得有趣。^ ^

□第八期《电新》的"经典怀旧"中，收录了对我国玩家而言有着特别纪念意义的《魂斗罗》。事隔十三年，当天语再次看到那熟悉而亲切的画面、听到那记忆犹新的BGM时，仍旧感动不已，仿佛又回到了从前……

□有时编辑之间也会切切12人街霸，对战各方不但投入度预想以外的高，甚至还会夸赞几句游戏画面，大家似乎已经忘了那只是16位机的水平。

游戏能否取悦玩家？这要看厂家的道行。如上所述，时代不同于前，能否能准确把握玩家的心理，合适地设定游戏的难易度等重要元素，对现今厂商来说，真是生死攸关的头等大事。

画面往往很能迷惑人，销量更易令玩家喜怒无常。但是，很抱歉，这里我们不讨论这些要素，编者只是想表达下面这样一个观点：

只有ACT游戏才能给人带来爽快感，而高难度ACT正是取悦玩家的唯一理由。天语想通过自身短暂的游戏经历，以玩家的角度来与读者探讨一番。

1、多数类型的游戏都可以算是广义ACT

天语觉得，凡是频繁按键的游戏都可纳入ACT范畴。请注意"按键"的真正含意。比如：平面STG如1945，玩家的右手手指必须自始至终地快速扣动BUTTON；平面清版正统型ACT如街机三国志，也要通过按键来实现一通乱打；平面音乐节奏型游戏，如KEYBOARD MANIA或啪啦啪等，大家稍微一想，便知其中奥妙；还有像赛车游戏，油门、刹车以及档位每一秒钟都是要根据弯道情况来改变的，自然，这也需要不停的"按键"；而FTG，无论平面的还是VR的，总是要双手积极配合才行，感觉挺麻烦……至于一些体感游戏，比如VR战警、比如DDR，他们的"按键频度"更可谓是登峰造极了……

如果以这个"频繁按键"的原则来评价，这些都是ACT游戏。但如果按照传统来严格分类的话，它们各自又会形成新的类型。因此，我们在ACT前加了"广义"二字。街机游戏基本上都是"广义"ACT。

噢对了，这里把"摇杆"给忘了。摇杆或手柄十字键在不同的游戏中，作用相同而目的不同。其作用就是改变方向，目的则是因游戏而异。在广义ACT中，摇杆的使用和"按键"在地位上差不多，因此"频繁按键"的"键"字也是包括"方向键"的。（典型代表：太空5频道2）

2、非广义ACT不过是另一种"感觉"而已

天语不认为RPG、AVG、SLG能够让玩家感到爽快。在我个人看来，这几乎是不可能的事。

FC时代因为硬件水平所限，RPG（正统）从ACT游戏中硬是杀出一条血路，甚至代代长红！实际上，FC时代的RPG并不需要画面的配合，只要情节好、玩法与当时常见的ACT不同就够了——因为RPG的玩法以致系统，从骨架上看，直至今日也还一成不变！！！令天语意想不到的，RPG这类型竟成为主流——其他任何类型的游戏，借助3D时代潮流皆有不同程度之进化，唯RPG没有革命性的变化！——系统还是FC时代的系统，情节还是FC时代的情节。

RPG游戏三维化之后，带来的只是视觉上的改变，比如角色在原野上的移动，从平面变成了空间。但这并不是此类游戏乐趣之本，诸如升级、成长、胜利等带有"成就感"的要素，在本质上即完全不同于"频繁按键"所带来的乐趣——因为那不是爽快感。哪怕是有人经过潜心钻研，五分钟办掉GRANDIA2的最终BOSS！！！

爽快感与成就感绝不是一码事。

诚然，天语对诸位追求情节的真·RPG玩家脱帽。这是问题的关键。RPG玩的是"感觉"，没有太多的动作要素——因此，理论上讲任天堂提倡的ARPG应是最有发展前途的，毕竟动作化能够迎合三维化。

AVG、SLG却还好。正统派SLG一般都还是平面（与RPG不同，SLG相当有自知之明，该怎么做还怎么做就够了。此类游戏从本质到形式皆未有大变化）。典型的，如KOEI的三国X，或是世嘉的球会创造、樱花大战，基本我看也就是平面吧。

AVG呢，32位机出现以来，凡是有所作为的，哪一个不是以动作为主？像是3DO的D之食桌、NGC的生化危机、PS2的鬼泣，等等等等。可问题也来了，AVG之所以是AVG，关键在于它加入了大量"恐怖"要素，或者是"解谜"要素，这才使此类游戏能够成为刺激玩家购买欲的另一种主要类型——从本质上讲，AVG也是绝对不存在广义ACT那种单纯"爽快感"的——它没有"按键"的乐趣。不过，某些AVG算得上是一种边缘类型，"合金装备2"即是代表，很难说它到底是什么。莎木也是一样，没有什么"爽快感"可言。（这部分涉及到更深入的内容，后述）

3、任天堂是ACT救星

E3上任天堂展出了令世人震惊的"阳光马里奥"，此作可算是迄今为止ACT的最杰出代表，其对"角色的动作"以及"空间游戏的动作性"理解之深刻已经达到了极高的境界（有关此作的攻略制作，本部超级"玛莉"迷宇部达人以及XTT1341已经承包，现正静待发售）。这是一。

第二、GBA是二维掌机，因此还是以二维游戏居多。如此则至少有一个好处，就是让厂家不得不把心思放到"游戏的本来感觉"上来。GBA没有给软件商以太多的"发挥"空间。这不是坏

事。哪怕是把十年前的冷饭重新拿出来加温，相信大家也会获得不同于今的感觉的。GBA 上的两个“玛莉”就是明证——冷饭吃起来有时也是很香的。(GBA 原创之“环球玛莉”登场中!!!)

没有人愿意制作 ACT。玩家不需要“爽快感”了——单纯的乐趣 = 0。造成这种结果的原因固然有很多，但责任基本在玩家这方面。任天堂坚持制作 ACT 游戏，并着力使其进化，以重新吸引玩家回到 ACT 中，其精神真难能可贵也。

4、把难度放在第一位

GBA 的《玛莉 A1＆2》和 DC 的《索尼克冒险 1＆2》，这些 ACT 代表作无不具有相当的难度。公理是毋须证明的——ACT 游戏没有难度就不要去玩。否则玩了等于没玩，注定要后悔。

不妨拿出十五年前街机上的《俄罗斯方块》(至今在日本街机封神榜仍惦记着它)，你左手摇杆控制方块下落，右手不停地按键变换方块旋转方向，说实话这也是很难的。到后面的高速版面你自然知道。

而就算拿出街机上的“国民教育委员会”，还得分清摇杆四个方向的选择呢!

其他“泡泡龙”啦、“找碴”啦这类游戏，真要到了让你“频繁按键”时，不经过系统训练显然无法应付……

核心字是“频繁按键”。“频繁按键”的游戏多少会让你获得“爽快感”，而如果难度到位，就会获得加倍的感觉。因此，广义 ACT 游戏一定是有难度的。特别的，如果画面再到位一点的话，则高手征服游戏时的感觉就上层楼了!

由此我们引申出一个推论：街机是需要画面来煽动情绪的。家用机的画面差不多就行了。家用机再怎么比也比不过街机。

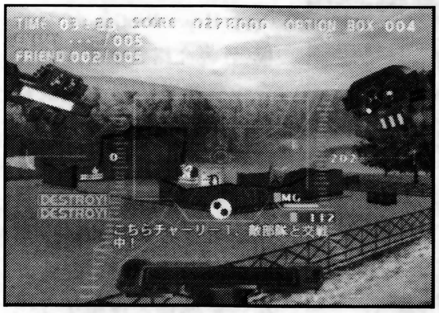
5、一个非常重要的指标——爽快感之“持续程度”

至此，需要论据与论证相结合。

RPG 可能也有爽快感，可能特定的 RPG 在特定情况下如此。但几秒钟的“按键爽快”与几分钟回合战斗之“默默等待”甚至几小时的“狂野练级”、“猛踩地雷”相比，真可忽略不计了。

于是有“持续程度”这一指标。

在天语看来，对战竞速类、对战况竞技类(含格斗 FTG)、FPS 类(含对战 FPS)游戏，都属于全程紧张型。自然，游戏有难度，玩家腕力有高低，但总地说，上述三种“ACT”是值得注意的。这些游戏的特点是，“赛一场”或“打一局”或“完成一个任务”的时间并不长，一般会超过 10 分钟，相对于其他各种类型动辄几个甚至几十上百个钟头才能打通的游戏，看上去它们似乎“肤浅的很”。“又没有什么博大精深”。但实际上，十分钟的战斗过程往往更需要成百上千小时的锤炼。而从地狱走出的高手完全可以在十分钟紧张的同时，获得十足的全程“爽快感”!!!



与此稍有不同的是平面 STG 类。如彩京系列——按说是很难的游戏，但实际上玩起来并无压力——紧张感本可由制作人员任意施加，但平面 STG 就算把难度调到最高，人们也只是在打 BOSS 时感到有些恐怖——常规小飞机只是赚分的工具——在 BOSS 级的弹幕中如入无人之境，才是我辈 STG 迷的最高理想。

这时的“爽快感”是无法言喻的，虽然其持续程度只有短短的几十秒。然而，彩京独创的、无时不在的“蓄力枪”设定却在很大程度上弥补了穿梭于弹幕时爽快感的欠缺，放出蓄力枪的一瞬和蓄力枪在敌机上打钻时，我们获得了巨大的“爽快感”……

说到这儿，天语要提出一个观点，那就是“攻略无用、提示有用”。对于上述三种类型的游戏，不要说文字攻略，甚至图片攻略也都一点用没有!!!(反倒是影像资料“极其珍贵”)

因为这些游戏要利用到玩家“反射神经”。反射神经主要靠后天训练，广义 ACT 正是最佳的反射神经训练工具。

6、广义 ACT 必胜之最高奥义——复合运动

复合运动很容易理解。对于广义 ACT 而言多数都具备复合运动的要素。

比如，FC 的魂斗罗，角色一边跑一边射击，时而还要趴下射击，这就是个典型。还有像玛莉系列，无论是以拔出的萝卜还是口袋里的子弹作为攻击武器，马里奥总是要跳起来再往外扔——好了，什么时候跳？跳到什么程度时扔？这是复合运动。

到了 3D 时代，这种应用就更加广泛，典型的比如，玩电脑战机时你两个摇杆往外一掰，同时跳跃中对敌展开攻击(或是 VF 的闪避攻击)；DAYTONA USA，转弯时油刹档舵的疯狂配合(这非常难)；E3 上最新展出的“阳光玛莉”，马里奥背上的水枪向下喷水时能够产生升力，这样马里奥就能像个宇航员一样在空间浮游，同时更要进行其他动作，宫本茂的现场表演令人十分感动——倒不是他技术多高，而是游戏太好。

动作中的动作，就是复合运动。最简单的例子其实就是玛莉的“加速跑中按跳键”——就这么简单!!!

但将复合运动演绎到极致的，目前看应该是天语的最爱“武装雄狮·激战篇”。它能在很短的时间内连续实现以下的过程：

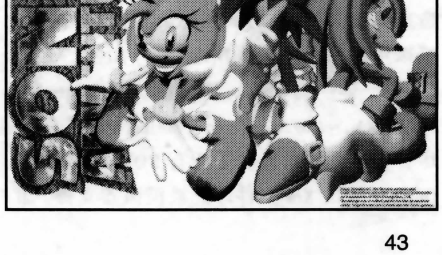
……机体立定 > 走行 > 使用主武器任意射击 > 疾进 > > 切换至副武任意射击 > 跳跃 > > 上半身旋回 > > 切换至选装武器射击空中移动目标 > 落地 > > > 横向移动 > > 疾退 > > > > > 切换至副武对地面高机动目标进行点击三连射 > 对僚机 HP 进行确认……

试试在十秒钟左右准确完成上面的步骤。上式中每一个“>”代表右/左手的一次按键，“> >”则代表按键两次(或更多)。以上未对左手方向 KEY 的瞄准动作进行任何描述，也未对特殊武器的使用方法进行要求。

保守的说，GGB 实际游戏的综合难度(包含“动脑”要素。也就是玩家必须要学会思考判断)比上述还要难上三倍左右(HELL MODE)。

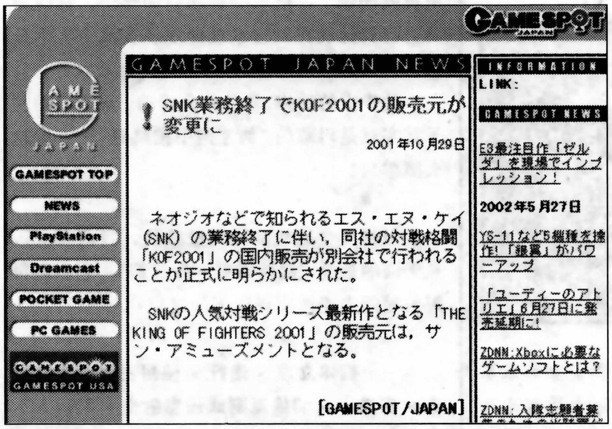
这就是 ACT
天生的王者
按键的乐趣

天语提醒各位注意：以上这篇文字只是在表面上作文章。真正制霸的，是游戏的系统。系统问题，我们有机会再详细讨论。如果各位有什么想法，也欢迎来信指教。



梁山好汉威震全球

——KOF2001 事件全面解析



模拟器世界虽然不能用“风平浪静”来形容，但掀起波澜的大多是新技术的成就，比如解密某基板、复制某游戏、模拟某芯片等等。但最近关于拳皇2001、合金弹头四的风浪却并非如此。事实上，这次事件不仅关系到融合了视频游戏、电脑游戏二者的模拟界，而且涉及到了另一些敏感的问题——有鉴于此，在下觉得无论阁下是“索尼派”、“电脑派”或是其它什么“派别”，只要是关心游戏界的朋友，都应该了解这个事件。

首先介绍一下相关的背景。什么是模拟器？就是“在一种机器（或平台）上运行另一种机器（或平台）上的软件的软件”——虽然拗口，但相信也是众所周知。在这里我们特别要提的，是在电脑上（本文特制PC）模拟街机，简称街机模拟。这通常分为两个部分：一是街机模拟器，也就是利用电脑的硬件实现街机硬件（如处理器、显示器、声音芯片等）功能的软件；二是街机游戏的卡带（通常是卡带）在电脑上的映像（以文件的形式储存），通常称为ROM，但其实是ROM的映像。搞模拟器的所谓Dumper，就是把卡带转录到电脑上的人。但是！出于防盗版的目的，街机厂商通常会将其文件加密，这也给模拟造成了很大的困难。以CPS2基板为例，该基板采用的是程序文件异或（Xor）加密的方法（具体细节请参阅 http://cps2shock.retrogames.com/encript.html），所以尽管很早就转录成功了所有ROM，但还要等Dumper放出Xor文件才能被模拟器支持。加密无处不在，比如图形文件加密，在其它基板中也有用到。

然后再说说SNK。SNK是街机游戏名厂，拥有Neo-Geo、Hyper NeoGeo 64等基板（省去介绍文字若干），代表作有拳皇系列、饿狼系列、合金弹头系列等，在全球街机市场萎缩的大背景下，由于种种原因破产，而该公司著名系列的续作则由韩国公司Eolith继续开发，而最近又传出了SNK要复出的消息——当然这些也是众所周知的，一逗到底就是一笔代过的意思。NeoGeo游戏的模拟比较简单，最具代表性的例子就是战国传承三，推出几个月后便模拟成功（但是！为了保护游戏公司的利益，经过“慎重考虑”，模拟器作者们在新版本的模拟器里取消了对这个游戏的支持，ROM下载网站也纷纷拿掉了这个游戏ROM的链接——可能有人会说“干脆没有模拟器岂非对游戏公司更有利”，有理吗？也许有；但是有可能吗？！这种根本不可能的话根本就毫无意义！）。虽然SNK在拳皇99/2000、合金弹头三、饿狼·狼之烙印等游戏里采用了新的加密技术，但最后仍然被一一攻破。随后SNK就出现了剧变，黯然隐退；新的来者Eolith继承遗志推出了拳皇2001，梦之战仍在继续……

虽然有人对“在韩流中变得似是而非”的2001表示悲哀，但平心而论，拳皇2001没有辜负“拳皇”这块玩友心中金色的招牌。人物增多就不用说了，系统的变革恐怕除了那些“只玩97（或98，或……）”的保守派外都会击节称赞吧！操作感又回到了98那种生猛的感觉，没有了2000的“从头连到尾”也让人颇为亲切。至于插画，在下倒并不觉得和港式漫画类似，也许是因为现在正重新沉迷于Jojo中的缘故吧，比较欣赏这种有点另类的东西。回到正题，据说拳皇2001并没有采用加密的措施，也就是说模拟它应该是相当容易的事！但事实却比这复杂得多。网络上也不断有传言出现，甚至在新年的时候某人在某大模拟器论坛上曾信誓旦旦的说要放出ROM……最后当然是众人乱骂一番了事，但风浪也由是而起。此后在两个月间，有人意外地在台湾某网站发现了拳皇2001的抓图，有人放出了只能选用一部分人的简版，有人找到了用原2000 ROM替换2001一部分文件的hack方法……大家评论模拟拳皇2001的声音自然越来越高，普遍认为正式ROM的放出只是短时间的事。但模拟器网站论调却大多相反，国内某著名模拟器网站明确表示考虑游戏厂商的利益，短时期内不考虑放出拳皇2001 ROM的问题。玩友们可不这么想，甚至有人在论坛里公然指责网站负责人“自己明明有却自己玩不给大家”，一时鸡飞狗跳，好不热闹。

但是！

如果事情仅只如此，那便不过还是模拟界的老问题而已；今次真正令人吃惊的事并没有发生在网上！人们讶异地发现，某开发商推出了所谓“正版”的拳皇2001，售价二十八、九元。而此时网上竟没有任何消息！地板也没有任何动静！难道这次中国知识产权突然优胜了，还顺便一并解决了世界性的模拟器合法化问题？！——最重要的，正确ROM是从哪里来的？是从天上掉下来的吗？！人们自然要产生自己的想法！

那家“国内某著名模拟器网站”立刻做出反应。站长明确表示：网站和这个“伪正版”（原话）的拳皇2001毫无关系！对这种严重损害游戏厂商利益的行为网站表示愤慨……某人用N万元代价把2001的ROM卖给了出版商，还准备出售合金弹头四的ROM，网站绝不让他得逞……并表示将在三天之内放出合金四的ROM。站长显然是动气了，最后愤怒地说“让盗版和正版一起去死吧”（请注意，这话值得反复玩味）。

截至本文完成为止，拳皇2001的正式版已经提供下载，不久又有了针对一些Bugs的修正版；修改器、hack版（就是把不是自己写的软件进行修改，比如在下就把QQ的广告条hack掉了^-^;）模拟器等也纷纷面世。至于合金弹头四则尚未出现，而针对它究竟该不该被放出的讨论也正在进行中（其实出不出都和本文主旨毫无关系，阁下一看便知）……出卖ROM的究竟是谁？之前放出的简版拳皇2001是不是为了出售正式版作

准备？在下写作此文的目的并不是揭露所谓内幕，而且也不认为这些问题有什么意义，毕竟我们谈论的是事而不是人。——而且相信大家看到这里，也应该心里有数了（倘若“没数”则也必是不感兴趣之人，拎不清）。至于网站的ROM来源，则是从台湾转录出来的，这倒不用作太多的猜疑。

事情虽然吵得沸沸扬扬，看起来也颇为复杂，但是分析起事理来其实很简单，那就是：ROM究竟该不该放？乍看起来这根本不是问题，街机模拟器虽然谁都在玩，但谁也不会厚着脸皮说它不会损害游戏厂商的利益，在SNK已被“一本”的今天更是如此。但



是这真的是模拟器的错吗？就算模拟的是最新的游戏，模拟器的杀伤力是否真的像想象中的那样大呢？仔细分析的话，会发现并不能立刻得出“模拟器就是杀人凶手”的结论（注意，没有人会否定模拟器的负面影响，问题只是这影响有多大而已）。其一，一个游戏可以被模拟，是否能说明游戏中心会降低选择这个游戏的可能性？其二，它会不会影响该游戏在机厅中的投币率？这两个问题才是真正的核心！而且它们并不难回答，你阁下不用雇上百八十个大学生做社会调查，也不用花两块钱让你家门口那个瞎子起一课，只要看看另外一件事就可以——那就是街机游戏的移植。移植和模拟的共同点在于都要晚于街机，都可以用较少的代价（都是地板……苦笑）在家里玩到街机游戏；不同点在于前者模式丰富而后者速度快，前者能给游戏厂商带来直接利益而后者不能。比较之下不难发现，这两者对街机的冲击（如果有的话）应该是不相伯仲。那么那两个问题的答案也就呼之欲出了：凭什么“和尚摸得，我便摸不得”？其实道理很明显，玩街机游戏的朋友可分为唯街机型、街机家用机两可型，不存在唯家用机型（那种只玩移植或模拟的街机游戏的家伙，即使在家里不能玩也决不会去机厅的）。而受移植、模拟影响的只是后者中的一部分，可谓少之又少。所以结论是：移植对厂商有直接利益，可以补充“分流”的那一部分；模拟固然只有损失，但也谈不上毁灭。

关于放出拳皇2001、合金弹头四的反对意见，主要还是由于SNK的倒掉。于是问题就来了：如上所说，模拟会给厂商带来损失，但盗版可是让厂商颗粒无收啊！为何微软、嘉富康、智冠、金山不倒，天理何在？但是！——这并不是说SNK完蛋活该！因为反过来说，金山有中国企业撑腰，其它非中国大陆厂商受盗版冲击不大，但模拟却使SNK是全球性的硬伤。——由此可见如前所述，模拟器是不是凶手，这个问题还大有研究的余地；在下的意见，便是现在根本无法得出“明·确·的·结·论”。这绝不是和稀泥的态度，望“旗帜鲜明”的朋友们三思。

模拟器的问题到这里也就告一段落了，但本人无意结束。——还记得前面那句“值得玩味”的话吗？是的！那便是中国特色的所谓的“便民正版”！这个问题在下一直如骨鲠在喉了，今次实在是令人忍无可忍。众位是否知道一个叫做“啥啥开门”的“十元正版系列”？那里面外国名作不少，是否得到授权在下没有也不会真去调查，但是里面“街机游戏专辑”之类的东西，我可以不客气的说，根本没有使SNK这样的厂商得到他们应有的利益！同时注意我丝毫没有怀疑那些“正版”的合法性，因为我知道有记者报道某音像制品的先例：该音像制品听着像非法的，看着像非法的，也侵犯了作者的利益——可偏偏就是合法的！这说明了什么问题？中国法制健全不健全在下无缘置喙，但那些“正版”不过钻的是法律的空子而已，这也是我一直给它们加上引号的原因！大家请想一想：Eolith开发了街机游戏；某人购买（为了使问题简单化姑且说是购买吧）了一套后转录成电脑文件，卖掉赚了钱；某公司买来Eolith的游戏的模拟版，刻录后高价贩卖，也赚了钱。这是什么道理？这帮梁山泊好汉又是劫富济贫，又是分金分银，而且还合理合法，热热闹闹，好不叫座。——别说那个网站站长要粉碎他们的下一步计划，就是诸位阁下，倘若哪一位看到这里的反应竟是“赶快去买拳皇2001的光盘”，在下一定拼死为阁下颁发金驴奖以示鼓励。

凡事都有正反两面，从核裂变到模拟器都概莫能外。我曾在一篇文章中说过，倘若说模拟器是一种“亚文化”的话，那么在发展中也会有渣滓沉淀下来。这次的事件便是绝好的注脚。看看吧：为了保护厂商的利益，模拟界一直没有推出拳皇2001(我们现在清楚了这不是技术原因；至于他们自己有没有私人目的，讨论这种问题不仅无聊，而且是把简单问题复杂化)；而中国正版商却先行一步，向全世界昭示了中国人的经济头脑和科技实力。模拟器网站立刻处于两难的境地：发布吧，违背自己初衷不说，明明是捅刀子；不发布吧，小人先把钱赚足，盗版再火速跟上，同样于事无补。他们除了说声“让盗版和正版一起死吧”还能说什么？而且正版既然不会死，盗版也决不会亡；这件事所留下的，只能是中国好汉的新梁山泊精神而已。

技术无罪，同样的一件事，谁为了什么干就是不一样。发展到现在，不玩2001已全无用处，能做的唯有“拒绝正版”而已——这是多么的无奈！想到我的理论有了注脚，我只感到悲哀。

文：天津 K9999
责编：斗战胜中国足球！！！

取引銀行	近畿大阪銀行 江坂支店、東京三菱銀行 江坂支店
その他	当社は「ザ・キング・オブ・ファイターズ」、「サムライスピリッツ」、「メタルスラッグ」等のゲームソフトタイトルで著名な旧SNKの商標権、特許権、著作権等の一切の知的財産権を受け継ぎました。今後もSNKの知財を最大限生かしつつ、新規タイトル及び新規分野（パチンコ・パチスロ）にもチャレンジして参ります。

重温儿时的旧梦
——用 GBA 玩 FC 游戏

Nintendo 的实力果然不凡，一台 GBA 不但价格低，性价比高，又有非常多的附属功能，而且潜力还没有完全发挥。除屏幕暗了点，就没有什么瑕疵了～真是“机小鬼大”！不愧是任天堂之 POWER，佩服佩服！

现在游戏业似乎正在刮着一股怀旧之风，我想诸位也不能免俗吧？各位想必也想在 GBA 上玩以前的 FC 游戏吧（不然就不会看这篇文章了^-^）？个人认为用 GBA 玩 FC 游戏才叫个性，咱们玩游戏就是要玩出个性，玩出自我，玩出……在这“怀旧龙卷风”来临之际，俺就介绍一下怎样在 GBA 上玩 FC 游戏。

首先要有以下装备：

1、电脑一台；

2、GBA 三剑客：GBA＋烧录卡＋烧录器；

3、FC ROM 若干（一种 *.nes 的文件，若把电脑上的 FC 模拟器看成红白机的话，那 FC ROM 就是游戏卡了）；

4、转 ROM 工具。

以上的装备要求都不太高，只要不坏的话几乎都行！

FC ROM 转 GBA ROM 工具有两个：Thingy，PocketNes。推荐用 Thingy，因为 PocketNes 比较麻烦，而且要转换修正。哦对了，Thingy 还可以加入图片。

打开 Thingy 时的界面如图 1，点圈里的那个按钮选要转换的 FC ROM（可以选多个制成合卡，一般来说一张 64M 的卡装几十个 FC ROM 没什么问题）。

Autonumber 是自动编号按钮！（这个不用我解释了吧？）

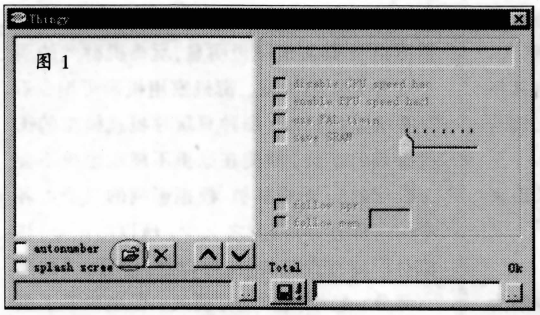


图 1



图 2

Splash Scree 是加入图片按钮（就是在开机的时候背景出现的图案，只支持 RAM 格式）！暂时找不到 RAM 格式的图片，麻烦天师帮我找一张。（天语为啥非要 RAM 格式？啥是 RAM 格式的图片？）

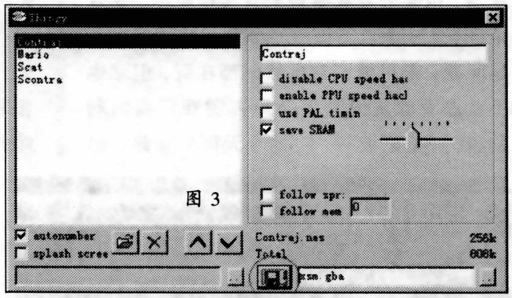


图 3

Save Sram 是电池记忆选项！最多可以选 8 格记忆档，注意：这一项建议选，因为在用 GBA 玩 FC 游戏时，任何时候只要按 R＋L 就可以随时记录（如图 2，点 SAVE STATE 选个记录档就可以了），选几格就可以记录几格，不过记录档多了容易丢失。其它的就不用管他了！设置完后在右下的框里以 *.GBA 的格式输入你想要的名字（如 xsm.gba），然后点图 3 中那个保存的标志，出现 DONE 的字样就行了。（注：如果弹出如图 4 的对话框，则在 Thingy 的目标文件根目录中找到 PocketNES.GBA 点打开就可以了！）



图 4

最后把这个文件烧到烧录卡里就可以完了！ **水の马 02 年 5 月 30 日**

（各位读者如果有问题发 E-mail：
POKEMONXSM·163.COM 问我^-^）





←↓用 GBA 玩 FC 游戏，天语已领教。

硬件行情播报（2002.6）

■PS2

玩家特别关心的直读问题，编者还要补充如下。目前各店已经备有所谓有“完美”直读，价格稍高。需要特别注意的是，这种 MESSIAH 直读只适合欧版机或美版机，亚版 NTSC 制主机一概不能安装。现在有一些港版 30006R 版机器运到大陆销售，这种机器在安装 MESSIAH 时还是要对机器内部进行一些动作的。

目前阶段的 MESSIAH，在对 D 碟的识别能力上仍然不可能达到当年 SS、PS 那样的水平。倒不是说人家技术达不到，而是我们手中的机器毕竟不是 30001 或 30004，而是亚洲版主机。因此，我们拿到的芯片应该不是纯 MESSIAH，可能被完善过，或是通过大幅改造机器内部来实现对亚版 PS2 进行 ic 的安装。

据天语调查，亚版 PS2 安装的直读对某些碟片的识别很顺利，然而有些碟也并非一次就能读出。相比之下，倒是目前的 AR2 更加可靠——凡是被实践检验过的，用起来更放心。

因此，对于那些急于安装完美直读的玩家来说，我们建议再等等，一方面是价格，一方面是现在的 MESSIAH 尚需完善。

另外，PS2 光头因风扇原因而容易变脏，对光头的完整擦拭还是到技术过硬的专业店家去做比较好。因为我们要把光头完全拆开来擦。

■NGC

如同 PS2 近期行情不定一样。虽然日本价格是大降落，但我国的 PS2 居然在前几天不降反升！NGC 也难说，价格合理时大家有买趁早。务必注意开机时有“保新一次性开机画面”！

■XBOX

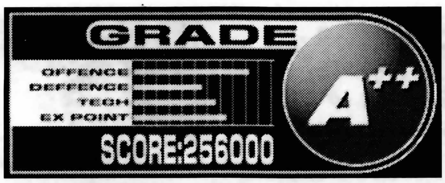
要特别告诉大家的是，XBOX 的 HDTV 适配器的效果太强了。天语有幸看到 XBOX 接驳分量输出的效果，画面很稳（在闪烁的电视上，也看不出太多的闪烁），颜色精准，细节分崩离析。

关键词——不闪。PS2 以 S 端接小画仙，画面“大面积白”时闪得厉害。XBOX 分量对应逐行，确实抑制了闪烁。XBOX，比你想像的强太多。



来玩街霸 3RD

江苏 偏执狂



Q：似乎是很难上手的角色，动作缓慢，连技也比较少，普通技的判定也无过人之处，必杀技突进头部打击（←蓄→P）和突进下肢打击（←蓄→K）依靠上、中、下段的变化迷惑对手是 Q 的战术之一，但若对手 BLOCK 那就……高速连续打击（↓↙←P）在近距离时性能不错，重 P 发动还可对空；捕获及痛根打击（→↘↓↙←K）是 Q 大多数连技的起手式，其浮空投性能应尽力掌握。SA1 是多段的突进打击，应注意其中一击为下段判定；SA2 的威力很猛，并可追打，在轻捕获后使用是不错的选择；SA3 基本上没有实用价值，但击中时的特效很 COOL！尽管 Q 很难用，但他也有无耻的地方，那就是挑衅技。Q 每次挑衅均可明显提升防御力，大约五次后达到峰值，真·升龙拳的威力也只剩三分之一，因此 SA 后挑衅也可当成连技哦（笑）！不过仍然不建议对战中狂加防御力，因为玩游戏特别是格斗游戏，玩家的风范与技术同样重要!!!

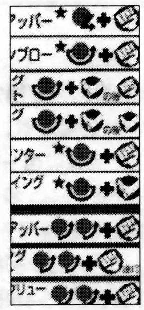
ORO：比较怪异的人物，从长相到招式都是。站中 K 是地上截击的好招，蹲重 P 亦有类似的截击效果，且之后可抵消任意 SA（不可抵消必杀技）；拥有二段跳是 ORO 的特别之处，但这应该算是上级技巧，不可乱用；ORO 的连技主要出自近身站中 P 的浮空效果，与人柱渡（↓↘→K）及结合便可形成令人难以琢磨的连技。日轮掌（←蓄→P）是 ORO 的飞行道具，按不同强度的 P 发射方向亦会有所不同，对地对空均可；鬼悲鸣（↓蓄↑P）有良好的对空性能，亦有地面封住的效果，近距离时可透波；仁王力（→↘↓↙←P）是招打击投，可防但不可 B，用于近身站中 K 后非常实用，有不小的威力；人柱渡可在空中使出，是较难 B 的招式。ORO 最怪的地方是他的 SA 都有 EX 版，鬼神力比较常用的方法是近站中 P→鬼神力发动→跳 P，但如果以蹲重 P 抵消 EX 鬼神力就会形成 SF3.3 中独一无二的指令投连技；夜行魂普通版多用于迷惑对手，而 EX 版令人想到的是《龙珠》，只是要三条气槽全满才能用，条件较苛刻；天狗石看似没什么实用的地方，但 EX 版的时限内会有强力浮空效果，如在版边以中 P 将对手浮空，再有节奏的踢重 K，会出现极高的连技数，攻击力也很恐怖。还有一个奇怪之处是关于他“残疾”的右手，只要你看过 ORO 的 EX 版鬼神力，就会发现其中奥妙了！呵呵……





DUDLEY：拳击手自然是不能用脚的，不过 DUDLEY 的打击范围并不逊于常人。DUDLEY 的 TC 连技极为丰富，由于 TC 不易被 B 掉，所以 TC 成为其重要的进攻手段；蹲重 K 有浮空效果，可形成各式连技，但由于出招较慢，以蹲重 K 浮起对手的情况并不会频繁出现。JET UPPER（→↓↘P）看名字就知道是对空技，只是要提前一些出招才比较有效，EX 版有少量无敌空间，MACHINEGUN BLOW（←↘↓↙→P）是突进的多段打击技，不易被 B，EX 可浮空对手，并有多种追打方式，EX 版可在站重 K 命中后抵取使出形成强力连技；DUCKING（←↙↓↘→K）的后续变化很多，攻守兼备，还可用于取代前冲（DUDLEY 的前 DASH 速度略慢）作移动技，不过这样的上级技巧并不是所有人都能掌握的；CROSS COUNTER（→↘↓↙←P）是招当身技，可用于对空，EX 版的威力大的离谱，但此技对下段技无效，SHOT SWING BLOW（↓↙←K）是向后闪躲再向前突进的打击技，使用时机很重要，反正对手用波时是不能出此招的。SA1 类似于升龙裂破，威力和性能都不算太好，有时在连技中使用也不能全然命中；SA2 只有对地的判定，有一定限制，且气槽长了点，威力小了点；还是 SA3 最实用，集气很快，且有三条气槽，可多多利用连技技打击对手，被防住也没什么破绽，有明显的无敌时间。DUDLEY 打法以坦身战为主，可以突进技接近对手，并有 TC、必杀技等多样化的攻击方式，可组织起颇具压迫感的攻势。另外，他的挑衅技扔玫瑰花，有时还可拿来当飞行道具用，在对手倒地时使用有相当不错的牵制作用。





SEAN：肯的徒弟，类似于真吾的角色。SEAN 感觉亦是不太易上手，他各招的性能的确比那些常用角色要逊色些，不过他拥有不输师父肯的速度，主要是因为 SEAN 除了 DASH 外还有两种移动技，前转（↓↙←P）本来是肯的技巧，可回避波动及各种上中段攻击，近身时以小前转兜后虽有些冒险，但却是相当不错的战术；SEAN TACKLE（←↘↓↙→P）是一招下段判定的突进技，但如不紧按 P 判定是不会出现的，此伪技便可形成变化丰富的移动技，与 DUDLEY 的必杀技 DUCKING 异曲同工，想熟练驾驭并非易事。在普通技中，站中 K 算是好招了，可截击下段；→+重 K 的判定有点怪，如果靠近版边击中对手，可用 SA1 将对手击落。DRAGON SMASH（→↓↘P）对空判定出现较早，有些优势，但打击面过窄，破绽也大了些；TORNADO（↓↙←K）是 SFEX（3D 街霸）版的旋风脚，打击点较龙卷旋风脚低些，中 TORNADO 用于连技较为合适；龙尾脚（↓↘→K）和春丽的霸山蹴相似，中段判定，龙尾脚更是可以用作对空截击，攻击力习俗。SA1 是一个略有特别的波动拳，不用于连技中可以说毫无用处（只需 B 或防），但此技仍是最为实用的 SA，因为 SA1 的气槽极短、且有三条，另外 SEAN 在轻 P、轻 K 目押后接 SA 非常容易，SA1 有效命中的机率较大，因此威力较小的 SA1 仍有相当的实用性；SA2 感觉比升龙裂破好用，对空、连技中使用效果均不错；SA3 是 SEAN 攻击力最强的一招，只可惜是完全对地的招式，在连技中使用绝对没错。SEAN 不是靠连技或高判定普通技作战的角色，各种小招的衔接与心理战显得更为重要，只是再有欺骗的小招用滥用老了也会成为败招，“对圣斗士用同样的招式是没有用的！”所以选用 SEAN 或许还需要一些想象力吧！

（全文完）

VF4 课题研究

投拔篇



电软在手，胜率200%UP!

责编 鬥戰勝13

本文的作者是：ZKF(北京)。希望更多的街机高手能够投稿

大家好，我是ZKF，上回Heat兄讲了一下闪避的技巧，大家领会了吗？其实大家身边都有一些VF4的爱好者，虽然水平不一，但都在刻苦练习着，我身边也一样，有些朋友对VF非常狂热，但是长进不大，我觉得要提高自己，除了对自己的角色招式熟悉外，还要对对手的招式有一定了解。比如，对手的招式该如何闪避？防住对手的某招式后是否投确定？等等。这些都随着练习其他角色的招数，以及在对战中一点一滴的领悟。还有一个重要的方面就是“投拔”——投技的拆解。投拔往往也是阻碍练习者提高自身的一块绊脚石，笔者身边就有一些因为不会投拔屡战屡败的玩家，以至停滞不前。今天我就和大家谈一下投拔的概念以及自己的一些心得。

VF4的系统里的投技，除了背后投和少量特殊投技不能拆解以外，其他投技包括侧身投都是可以拆解的！投技的拆解，我们称之为“投拔”，正确的方法为：普通投技用“G+P”就可以拆解；带方向的指令投，用该投技的最后一个方向+G+P拆解，比如“→G+P”和“→→G+P”，用“→G+P”拆解；“→←G+P”、“→ ↓ ←G+P”用“←G+P”来拆解。下段投用相应的方向+“G+P+K”拆解，比如“↓G+P+K”用“↓G+P+K”拆解。侧身投的拆解不太一样，当对手在我方角色右边出投的时候，用“→G+P”拆解，在左侧的时候用“←G+P”拆解。

说白了，要想成功拆解对手的投技，你起码要知道那个投技怎么使，这是最基本的！在此要插几句，VF4里还有一种叫“打击投”的攻击种类，比如WOLF的“←G+K击中时G+P”、VANESSA的“→→K+G击中时→G+P”等等，这些技巧在日本称为“打投”。打投的正确定义是：从打击技引发出的、给对手造成额外的伤害的攻击技巧。也就是说：所谓的额外伤害，可能是拳脚加之，不一定是投技，比如VANESSA的“→→P+K击中后P”，这个P算是打投了，但是要避开这个P攻击，要连按“G”防御，而不是靠“G+P”来拆解。话说到这儿，大家可能已经明白了，打击投的拆解，不，正确的说法是防御，是多种类的，有的要靠G防御，有的要靠G+P拆解，有的要摇晃摇杆解除，而更多的打击投根本就是拆解防御不能！因此，在我们今天讨论的主题里，打击投不在讨论范围内。另外，对于刚才提到过的少量不能拆解的特殊投技，笔者在文后用表格列出，以供大家参考。

好了，言归正传，为了进一步让大家理解投拔，有必要重申一下“Frame”的感念。大家都知道，目前高品质的格斗游戏一般都是以每秒60帧的画面构成的，那么自然，游戏的程序里，关于时间这一概念的最小单位就是1祯，我们用“Frame”这个单词表示(以下简称F)。每F代表一个画面时间的最小单位，在现实时间里，1F等于60分之一秒。任何招式都有判定时间，就是说输入完指令后要有动作发生的过程，这个过程的时间就是这个招式的判定时间，判定时间的长短决定着招式的快慢(我说的很清楚吧？不明白请举手，呵呵)。投技也是如此，绝大部分的上段投(包括上段侧投)的判定时间是8F，极其个别的上段投判定时间不一样，比如结城晶的“→←G+P”(19F)、WOLF的“←←G+P”(40F)。拥有下段投技的角色并不是很多，除了VANEESA的2种下段投是13F外，其他角色的下段投均与上段投一样是8F。投拔的指令要在对手投技判定时间内输入，过了投技的判定时间就已经拆不开了。判定时间越长的投技，能输入投拔指令的时间越宽裕，但是事与愿违，大部分上段投的判定都很短，一般只有8F(大约7分之一秒)，要在这么短的时间内看清对手的动作，一般是达不到的。下面谈谈在练习投拔过程中的一些心得。

在对战的过程中，高手们往往推崇心理战术，而不是一味地去玩“系统”，先读对手的意图是很重要的，比如某个招式被对手成功的防御，出现了投技确定，那么对手会出哪个投技？这些技巧光靠看是不行的，要在实战中分析对手，摸清对手的习惯，发现对手喜欢使用什么投技，哪些投技的机率高就拆哪个投技，甚至多个投技一起拆！即：在8F之内输入2个以上的投拔指令，这样的话，对手使用的投技只要没有超出你的投拔指令范围就都不成立。在VF4的系统里，程序最多承认3个投拔指令，即使你手再快，一下输入了4个，第四个也不起任何作用，记住！上段投和下段投的最大投拔数都是3个，切记！！！

举个例子，比如：我方下段起身腿被WOLF防住，此时WOLF的下段投技确定，WOLF一共有四种下段投，分别是“3G+P+K”、“↓G+P+K”、“3G+P+K” 和 “33G+P+K”，最后2种都是用“3G+P+K”拆，也就是说只要在8F内快速输入“3G+P+K”、“↓G+P+K”、“3G+P+K”这3种投拔指令的话，可以完全拆解WOLF的各种下段投！

这种一次拆多个投技的技巧称为“复数投拔”，投拔复数上段投要比下段投难，最简单的原因就是角色拥有的上段投比下段投要多很多(笑)。不过大家也不要害怕，复杂的上段投输入的指令也比较复杂，对手有了要使用上段投的意图后，输入指令也是需要“F”的，加上该投技的判定“F”，一般有10F左右的反映时间，一些伤害大的投技会更多，比如WOLF的“←↓→G+P”，最速输入也要5F之内，加上8F的判定时间(不是最速输入的判定时间11F)，至少有13F供你反应。当然13F也不过5分之一秒而已，还是很快的。虽然理论上，上段投技也是3种投拔可能，但是在实战中做到拆2种就已经不容易了，要在众多上段投中选择哪几种来拆呢？这要根据对手的习惯、当时的地形情况作理智的分析，比如对手用影丸且背向边缘，那么你就要小心“弧延落”。当然，最主要的还是要看对手的习惯。在和陌生人的对局中，往往不容易一下子摸清对手的习惯，这时要本着“哪个投伤害最大拆哪个”的宗旨，比如影丸的“弧延落”，WOLF的"←↓→G+P"等等，宁可被其他投技投中，也不能中这些颇具危险性的摔投技巧。

对局中，往往瞬间的失误就能造成全局的败势，所以出哪个投技和拆哪个投技都要有选择性，上文已经以影丸背向边缘的情况举过例子了，这时候如果让影丸选择一种投技，80%的几率应该是“弧延落”。同理，当对手操作结城晶时，我方已经背向边缘，对手的结城晶应该出什么投技呢？往往会选择“大缠蹦锤”把对手抛出擂台，其实这时候出大缠蹦锤有极其大的危险，被拆了的话，下去的是对手本身！因为拆了大缠

蹦锤的动作是把结城晶甩出去。假如上述的对手没有出大缠蹦锤的习惯，而习惯出“心意把”的话（同样用“→G＋P”拆），你就不要拆了，因为拆心意把的动作是自身向后撤，以上述的情形，拆了心意把也要掉下擂台了。所以说，想巧妙的拆投，必须知道各种投技的性能，以及拆投以后敌我双方的形势，这一点是忽略不得的！！！否则，高手会利用你的投拨来杀掉你……

好了，我已经把我会的都说出来了，希望能对一些玩家能有所帮助吧。在文章的最后我要提醒一些玩家：在战斗中观察对手，利用地形与对手斗智斗勇，是上级者所推崇的，也是玩之所在，一味的算计这招扣多少血，那招扣多少血等等的系统，就会把游戏玩得很死板、很程序化，那样就没有乐趣了。把你操作的 VR 战士变成你自己，和你的对手展开人和人的决斗？还是把你自己变成程序？呵呵，哪种更有魅力，只有你真正体验过才知道答案……

注：本文只代表个人的一些心得，不周、遗漏之处或者某些数据如有差异，见谅！

天语：通过参考日本高手的打法，回头本人将把雷飞的一些战法进行整理。

投拨不能或特殊投拨的投技一览表

角色名称	技名	使用方法	投拨方法
结城晶	顺身翻胯	→←G＋P	不能
结城晶	顺身翻胯～闯步	→←G＋P ↑or↓	不能
结城晶	顺身翻胯～心意把	→←G＋P →P＋K	→G
结城晶	顺身翻胯～靠山壁	→←G＋P ↑P＋K or ↓P＋K	↑G or↓G
WOLF	フランケンシュタイナー	↗G＋P	不能
WOLF	アームホイップ	→→G＋P	不能
WOLF	ロースウエイタックル	←←G＋P	不能
SARAH	ローリングフェイスクラッシユ	↗G＋P	不能
SARAH	フラミンゴ构架中G＋P		不能
SARAH	フラミンゴ构架中↑←↓→G＋P or ↓←↑→G＋P		不能
LION	蹼步	→↙G＋P	不能
LION	蹼步～翼进	→↙G＋P ↑or↓	不能
影丸	浮身乱弹击	↗G＋P	不能
影丸	背向敌人时G＋P		不能
舜帝	翻身双仙腿	倒立中G＋P	不能
舜帝	醉仙倒蹴扫击	张国老中G＋P	不能
舜帝	背向敌人时G＋P		不能

注1：本表不包括打击投和背身投（因为所有角色在敌背后出的投技都是投拨不能的）。

注2：除本表之外，还有个别角色的 DOWN 投、连携投（如影丸：←G＋P↑G＋P、WOLF：→↘↓↙←G＋P）的第二阶段不能拆解，在此不一一列举了。

独立思考——致胜的法宝
帧数充足——专业的象征

GGB 这个游戏天语已经表里全 12 关地狱难度全爆。历经大悲大喜，收获不小，感觉自己对 TV GAME 的“认识”以及“判断”又提升了一个层次。这里天语绝无“王婆卖瓜”的意思，而是想告诉大家，游戏玩到一定程度，一定要跳出来自我反省，否则就无法提高，于是也就很难享受到游戏作品的深层次乐趣、最高乐趣。

一些敢于尝试 GGB 的玩家和天语说，比如，一个上海的朋友，说已经试玩了梦美，舞拉拉 2 也爆了二周目还非常圆满。但一上来就玩“HELL”GGB，到第一个援护任务就过不去了。还有一位更有意思，说怎么 GGB 偏要设计“援护”型 MISSION！？事实上，GGB 的每一关都是经过精心设计的，有非常多样的战术，完全因人而异——真正残酷的战斗从山岳战开始，而从第一援护开始，你就能触摸到 501 中队 PILOT 的灵魂了。

“第一援护”与“第二援护”，绝对能让你哭——挨打之后急得直哭、痛得直哭，或是完成之后感动得哭、大哭不止。感情压抑愈久，爆发起来就愈猛烈……

引发问题如下：1、大家在对游戏发出挑战进而遇到挫折时，能不能不看攻略？能不能自己多琢磨琢磨？当然攻略有攻略的作用，但一味依靠攻略，天语认为不但无益，反而有害。我们常说高手高手，这“高手”绝对不是看攻略看出来的。

2、关于游戏的帧数问题。基本上，PS2 的游戏丢帧情况极其普遍。最近看了一款由 FAMITSU 公司也就是 EB 出品的“卡莱里安·灰”，并注意到游戏封面上标明的“秒间 60 帧”，由此天语想到，一款游戏的好坏，“帧数”是一个如此重要的指标，则厂商有必要在游戏包装上注意游戏的“帧数”。天语打爆了一款毫无难度但创意非常优秀的游戏——绝体绝命都市——忍受着 20 帧左右的“流畅度”。后来想休闲一下，又玩起了“横行霸道 3”，画面还行，但面对“20 帧左右的”流畅度，本人当场放弃。不死心的天语只好拿出 NGC，试了试任天堂的滑水，游戏各方面可谓好到极点——除了欠帧。不过宫本茂自创的“比克明（PIKMIN）”，到底让天语对当前一踏糊涂的业界恢复了信心，帧数足。注意：GGB 秒间超越 60 帧，以牺牲画面特效来实现（画面中物体没有影子，游戏全程无固定光源）。对于 ACT 游戏，秒间区区 60 帧画面是专业厂家和专业玩家的最低要求。

3、游戏玩什么。说到底，游戏玩的是一个“新意”。谁的游戏有新意，谁的主机上的游戏有新意，谁就能赢得玩家。对那些创意老旧、画面怪异的游戏，我们绝不能轻易尝试。

责编 鬥戰勝 13

K & 6 @ NsHy ＊ $ MPv @ E



←GG2°日本玩家的CG作品。

责编天师的主力邮箱如下——
（今后烦请广大读者以此二邮箱为主）
uni41@sohu.com
type13@fescomail.net

GGB 战斗技术入门

无限期推迟

如果你不玩或很少玩 RPG、SLG、AVG，则理论上你的反射神经还有一定潜力可挖。但这并不是说你就可以拿得起 GGB 了。天语建议你先去玩玩 DAYTONA 和东京巴士，再用彩京系 2D－STG 练练手、热热身。如果觉得自己还行，再来玩 GGB。GGB 是勇敢者的游戏。斗 13 自己也不知何时才能在电软（电新）展开第三关以后的攻略？

玩家通过电子邮件投稿具有快捷高效的特点，利用QQ对稿件采纳与否进行确认更加明智。

目标1800！

乔乔奇妙冒险(PS)"超级故事"模式详解

文:天津 六月
责编:般若斗战胜13

荒木飞吕彦老师的著名漫画"乔乔奇妙冒险"(Jojo's Bizzare Adventure，连载中)以其粗豪的画风和奔放的想象力，吸引了全世界的一大批爱好者。格斗天尊Capcom以乔乔第三部为蓝本，在1999年在CPS3基板上先后制作了"乔乔奇妙冒险"和"乔乔奇妙冒险:未来的遗产"等两部格斗佳作，风格诡异狂放。可惜的是由于种种原因，在国内鲜有所见。但拜"大地集团"所赐，我们可以轻松享受Capcom在PS和DC上制作的同名作品，一窥荒木老师的奇妙冒险世界！

虽然DC的机能毋庸置疑的强于PS，但并不能说DC版乔乔百分之百强于PS版……为什么呢？DC版用一张光盘涵盖了两个街机游戏，内容不可谓不丰富；但是在另一方面，PS版却稍胜一筹——那就是"故事性"！PS版"乔乔奇妙冒险"创造性的加入了"超级故事"模式，这在家用机的对战游戏里也是极为罕见！这个模式并不是常见的"对战加对白"而已，它几乎包含了第三部漫画的所有故事情节，再加上无数不同类型的游戏——当然也包括对战！这定会让广大乔乔迷们获得至高感动，甚至也会吸引那些原本对漫画一无所知的朋友加入乔乔的奇妙冒险之旅！

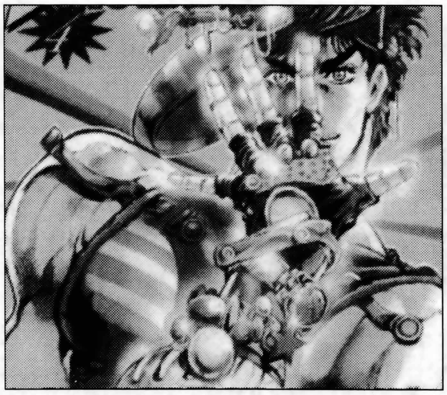
不仅如此，"超级故事"模式还给我们带来了前所未有的超难挑战。如果在两个分支处根据原作做出正确选择的话，加上四个附加关，一共有三十九关可玩——根据你的表现，每关都会做出评定，最高50分。所有分数将进行累加，这就是所谓的"Jojo Ability"！当到达250分后将出现隐藏项目，此后分数每增加50都会有新项目出现。通关后可以任意选择关卡重新玩过，以增长自己的Jojo能力。需要说明的是，重新玩只会使你的能力数值增加而决不会减少。比如一个对战关，第一次在很短时间内解决了对手，"速胜"这个分就算拿到了；第二次玩时费了很长时间但是完胜，将会得到"速胜"加"完胜"的分数。但是要注意，每关都有所谓的价值十分的"隐藏要素"！因此要得到1800分的终极高分，解开所有隐藏项目绝非易事！现在就将分数的评定方法和每关的隐藏要素公布如下：

格斗评定方法

体力:15 (完胜=S)
时间:15 (速胜,10秒之内=S)
特殊情况:10 (满足尽可能多的特殊情况,见下)
隐藏要素:10 (见下)

特殊情况

共27种,一局做到10个就拿满分了。



1、	铜连技	30连击
2、	银连技	35连击
3、	金连技	40连击
4、	白金连技(45连击)	
5、	半瓶醋	剩下一半体力
6、	险胜	体力不剩
7、	无能为力	超杀槽全空
8、	无敌猛	超杀槽全满
9、	致命一击	超杀结束
10、	三明治 本体和替身把对手夹在中间获胜	
11、	连技王	连招结束
12、	摔跤王	投技结束
13、	水平相当	时间结束获胜
14、	不使用跳跃	
15、	不使用必杀技	
16、	不使用替身	
17、	不使用超杀	
18、	防反狂	使用很多防反
19、	连技狂	使用很多连技
20、	投技狂	使用很多投技
21、	防御狂	使用很多防御
22、	防御破坏	击倒对手的替身
23、	挑衅狂	使用很多挑逗
24、	First Attack	首先集中对手
25、	蝴蝶之舞	不使用防御
26、	相同分数	分数有相同的数字
27、	幸运7	分数有很多7

冒险评定方法

所谓冒险模式，就是按照提示尽可能快地按动响应的方向键。这个模式是为了更好的展现剧情。完胜即可全取50分！很简单的模式。

体力: 20
反应: 20
完胜: 10

其它评定方法

比较复杂,但原则是不变的。那就是——
●尽可能完胜
●尽可能速胜(最重要)
●杀杂兵尽可能多

隐藏要素

隐藏要素是根据原著而设定的，因此没有阅读过漫画或者不能做到"温故而知新"的朋友将会遇到相当大的困难。但Jojo爱好者绝不轻言放弃~

1、承太郎对阿布德尔(VS):
在牢房外(屏幕右端)将阿布德尔击败。
2、承太郎对花京院(VS):
用超级噢啦噢啦拳击败。(下·前·攻×2)
3、花京院对灰塔(特定VS):
用"法皇之触角"击败。(下·后·攻×2)
4、阿布德尔对波鲁那尼夫(VS):
用"十字火炎飓风"击败。(下·后·攻×2)
5、承太郎对暗青之月(冒险):
完胜。
6、承太郎对力量(3D射击):
不攻击到小女孩。
7、波鲁那尼夫对迪博(VS):
用"万剑穿心"击败。(攻连打)
或 蹲在床下。
8、承太郎对黄色节制(VS):
黄色节制(本体名:橡胶灵魂)使用挑逗技"哩噜哩噜"。(开始键。黄色节制的挑逗有两种哦！)
9、波鲁那尼夫对赫尔·赫斯&J·盖尔(VS):
时间结束获胜。
10、乔瑟夫对女皇(冒险):
完胜。
11、承太郎对正义(动作):
只用噢啦噢啦拳进行战斗。("替身"键)
12、花京院对情人(2D射击):
完胜。(难度较大！可以使用包括绿宝石激射、银色战车和法皇结界在内的三种技巧。)
13、承太郎对命运车轮(冒险):
完胜。
14、承太郎对太阳(迷你游戏):
命中率100%；在30秒内结束战斗。在画面正中击中可以获得Great。
15、花京院对死亡13(特定VS):
分割替身并在死亡13背后攻击他。(前+攻×2)

(未完待续)



恶魔城

~白夜的协奏曲~

期待已久的 GBA 版恶魔城——白夜的协奏曲终于推出了。此次游戏中加入了庞大的魔法系统，种类繁多，画面非常的华丽，可谓上乘之作。但是白夜也有美中不足的地方，就是游戏难度过低，魔导器数量太少，武器单一。不管怎么说，相比上次的月轮已经有很大的进步了。

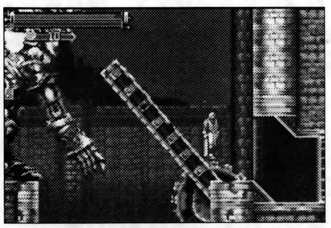
GBA	厂商:KONAMI	类型:ACT
	发售日:2002.6.6	售价:5800 日元

基本操作

A 键:跳跃	R 键:右方向快速移动
B 键:攻击	下+L+R:打开/关闭魔法书
SELECT 键:地图	
START 键:菜单	上+L:上一本魔法书
L 键:左方向快速移动	上+R:下一本魔法书

流程攻略

主人公和马克西姆回到了恶魔城，他们决定分开行动。一路进入恶



魔城，千万不要打路上的铁巨人，它是打不死的，进入城堡就可以了。

Entrance(表):从第一个书柜上去向右可得到皮甲。第二个书柜上去，一直向右走，得到第一个魔导器**たましいのオーブ**(魂之水晶)。

大理石的廊下（表）：一路向右走，首先遇见死神，过去后捡到地图 1。左上的大房间是第一个推箱子游戏，很简单。过去后得到冰之魔法书。再向右走，见到第一个 BOSS **おおこうもり**，这只大蝙蝠只会吐火和钻，最好等它钻到地上时疯狂攻击。通过 BOSS 房间向下走得到第二个魔导器**ようせいのしょ**（妖精之书）。在大理石的廊下还有魔导器**ドラキュラのゆびわ**（德拉克拉的指轮），需要两段跳；炎属性的鞭子，需要滑铲。

恸哭参道（表）：首先得到魔导器**まものずかん**（魔物资料书），在恸哭参道还有自动旋转的鞭子，以后得到；加强小刀威力的指轮，需要两段跳。

背教寺庙(表):首先遇见了马克西姆，现在还是要分开行动。向前遇见 BOSS **リビングアーマー**，它动作很慢，打几下还会后退，通过房间得到魔导器**やもりのじっぽ**（蜥蜴之尾），踩下机关打开格墙。拿到了滑铲别忘了去拿火之魔法书。通过 Entrance 和大理石的廊下来到梦幻之间。

梦幻之间(表):转到下方看见第一个传送点，通过这里来到> 恶魔城宝物库（这里应该是里恶魔城，以后会表里分开的）。

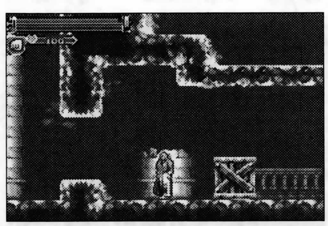
恶魔城宝物库(里):在这里推下铁人可撞开一堆石块。可如果玩家等级和攻击力高就有些麻烦，它只有 HP640，和前面的 BOSS 一样，攻击 3－4 回就后退两步，利用这个特点把它从右面推下去就可以了。撞开石块后进去，里面遇见了第一个商人。在这里可以买到地图 2。

骸骨魔窟(里):一路来到左下的骸骨魔窟，沿着地图 2 所给的路线前进，又遇见了马克西姆，但此时发现他好像和原来不太一样，话罢，马克西姆就匆匆离开了。再往前走遇见 BOSS **スカルトナイトロード**，它有 3 个形态，第一形态注意它的突剑就可以了，第二形态会突进，这时跳到台子上就可以躲过去了，第三形态最简单，只会发直线火焰，而且发之前有提示，只要蹲下来攻击就可以了。过去后得到魔导器**シルフのはね**（妖精的羽毛）。这时可以回去拿魔导器德拉克拉的指轮和加强小刀威力的指轮了。另外，这里记录点上方的墙是可以踢开的，不过要先得到魔导器**グリフォンのつばさ**（狮鹫的羽翼）。

恶魔城宝物库(里):回恶魔城宝物库，从右边的电梯处上去，一路到恶魔城最上部。

恶魔城最上部（里）：首先遇见 BOSS **ミノタウロス**，蹲下就能躲开它的飞斧，跳到台子上就能躲开它的撞，慢慢打也不难。通过后得到风之魔法书。再往上到商人的房间，这里的要求是心是偶数，这里有买加强十字架威力的指轮。

ひかりごけの洞窟(里):骸骨魔窟（里）的对面就是**ひかりごけの**洞窟（里）。沿地图 2 走，会遇见第二个推箱子游戏]，把箱子按右左右的顺



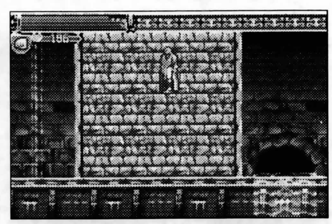
序推下，然后按住机关就可以了，房间里只是加 HP 上限，右边的小房间是商人，不过要求是等级为奇数。记录点下面的道路向右走遇见 BOSS **ゴーレム**，开始只要注意上面掉的石块就可以了，不过也不要被它的拳头打到，露出红球时站在台上攻击比较简单。到下个房间，打开开关，房间会被血充满，踩着板子上去得到雷属性的鞭子，至于血是怎么来得，上去就知道了。在这里找到第二个传送点，来到空中回廊(表)。

空中回廊(表):又遇见了马克西姆，发现又和上次遇见他不一样，并且从他口中得知了德拉克拉的破片的事情。一路向前，遇见 BOSS **デビル**，碰到它就会受到诅咒，一定要小心，它发的火没什么好怕的。过去后得到在黑暗中增加视野的眼睛。这里记录点右面的墙也可以打开，不过要得到破坏墙壁的鞭子才行。

异端礼拜堂(表):有魔导器**ドラキュラの目**（德拉克拉的眼球），需要狮鹫的羽翼。

空中回廊(表):空中回廊下面某处，有一条全是黑暗的通路，装备上前面得到的眼睛可以增加视野，得到秘密卡片 2(女神像的对面有通道)和加强圣水威力的指轮。

架桥龙水道(表):水道中有一道墙横堵在路上，其实跳跃就能过去（如图所示），得到魔导器**ドラキュ**



ラのツメ（德拉克拉的爪子）。路上能得到冰属性的鞭子。最后打这里的 BOSS **きょだいはんぎょじん**，它的任何攻击跳在台子上都能躲过，最讨厌的是它还会召唤人鱼。通过这里来到因果律机械塔。

因果律机械塔(表):在这里首先踩开机关，一路走得到地图 3 和秘

密卡片4(一些魔法可以重复使用)，基本沿着3张地图走就能通关，不过好东东大部分都不在地图上。一路向上,打倒BOSS **スライマキシム**.一直打就行了,小心其异常状态。沿路得到风属性的鞭子，然后到顶上就又能遇见死神了，这里也知道了恶魔城分表里,地图也分开了。顺着传送点来到里城。

因果律机械塔(里):有一处要踩机关用锤子打出一条通路，至于怎么打吗，看那个敌人是不是很不顺眼,锤它一下就好了。这里的商人需要得到M字卡，以后打开门能得到。往下有个赛跑的游戏，踩下机关,和铁球赛跑,一路铲就够了。到最后铲进去就能得到出现大心的指轮,和回复HP的铠甲。左面小房间有幸运的指轮。往回走,遇见BOSS **ピ-ピングビッグ**，攻击它会后退，掌握好距离攻击就没问题了。然后再到一处有螺旋机关的地方，打几下打开上方房间的机关，然后到上面房间取得破坏特定墙壁的鞭子。

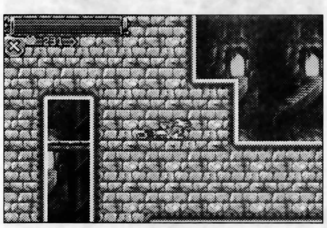
架桥龙水道(里):打碎墙得到加强圣书威力的指轮。

空中回廊(里):记录点右边的墙壁可以打破，里面得到拿到魔导器**ドラキュラのしんぞう**（德拉克拉的心脏)。在这里转转,首先打BOSS **レギオン·セイント**，站在台子上一直攻击就能过了，不过觉得简单的话，可以把周围的死尸打光再打中间的眼球,嘿嘿。到左边有碎墙的地方,打破碎墙,遇见的马克西姆的邪恶化身BOSS **シャドウ**，它会变成浪、刀、毒蛾,要等它变化后才可攻击，最好等它变成刀的时候再拼命攻击,以刀的形态最好打。

异端礼拜堂(里):得到秘密卡片6(赤之书和小刀组合有个秘密)。

因果律机械塔(里):通过传送点回到表城。

因果律机械塔(表):首先到原里城赛跑的地方，这里同样是赛跑游戏,比里城的难,不过装备风之魔法



书和十字架的话，这里会变得简单多了,注意一定要一直跑,不然时间不够,能得到雷之魔法书。左下的门要通过滑铲进去，有一道墙是透明的，里面得到魔导器**ドラキュラのキバ**（德拉克拉的牙)。路上的商人同样要M子卡。还有一处把重铠兵推进齿轮能得到它的一套装备。

空中回廊(表):来到原打马克西姆的邪恶化身处拿到马克西姆的指轮。

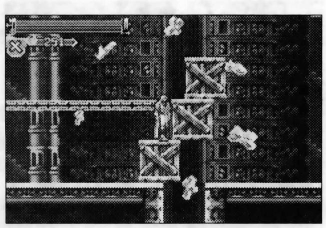
异端礼拜堂(表):来到被魔法封印的门前，装备上马克西姆的指轮就能解开魔法封印了。

恶魔城最上部(表):到传送点，得到秘密卡片3(按上是表里移动，那么按下……)。

传送点后面的门就是BOSS **パズス**,小心躲着它打就行了,注意它召唤的子恶魔。通过后遇见了女主角蕾蒂,不过还没说两句话,她就被死神带走了。踩下路上的机关就可以往下走了，在这里还有商人的房间,不过要心的数量是偶数,能买到圣拳威力加强的指轮。然后遇见BOSS **ミノタウロスアナザ**,它的攻击力很高,小心不要碰到它的铁锤，不然会死的很惨的。通过后就能得到带铁球的鞭子。

恶魔城宝物库(表):首先得到斧威力加强的指轮后，获得金钱增加的饰品。

骸骨魔窟(表):下面有一处碎墙可以破坏,关系到里城的墙壁。骸骨魔窟（表）的左边是第三个推箱子游戏，全都推到下面，堆成梯子形就可以了，注意要踩着下面的箱子跳到上面。然后是第四个推箱子游戏,用下面的箱子垫着上面的箱子推下去就可以了。一路走到最后一个推箱子游戏，也是最难的一个，推成如图的样子，然后把最上一个箱子退走，



在上面得到水门的钥匙。这里有商人房间，不过需要50级以上商人才会出现，但这里有买无限跳跃的靴子。有一种敌人的动作和主人公相反，利用这个特点，踩机关打开石门，进去得到秘密卡片5(黑之书可以召唤异世界的魔)和高级指轮。最后打这里的BOSS **レギオン·ムクロ**,攻击它的外壳到一定程度,里面的实体才会出现,小心被诅咒,多用魔法会比较好打。

ひかりごけの洞窟(表):先来到这里的传送点,把碎墙破坏。这里首先遇见BOSS **タロス**，它的动作很慢,而且每个攻击之前都有动作,但HP很高,最好也不要被它打到。路上得到秘密卡片1(引走地下的水是有机关的)。这里的商人要求是等级为奇数,能买到最好的铠甲。利用钥匙打开水门（到狮头处自动使用),此时地下的积水已经放干净了。从记录点左下的口进入地下,见到BOSS **しにがみ**(原来见到的死神),它的攻击方式很多,只能慢慢躲着打,然后它会变身一次，变身后攻击范围很大,但是只要跳到它身上攻击就可以了。之后得到魔导器狮鹫的羽翼。然后到**ひかりごけの洞窟**(表)最右边拿骷髅样的钥匙。通过传送点到里城。



骸骨魔窟(里):下面有一道墙在表城打开了，所以现在可以过去了，里面得到可以远程攻击的鞭子（体力要全满才可以)。从这里的记录点可以跳跃上去（如图)，得到黑之魔法书。这里左上和Entrance(里)通路的地方的碎墙别忘了破坏，这里的商人要50级以后出现，东西和骸骨魔窟（表）的一样，大概是东西最好的了吧。

Entrance(里):之后就是恶魔城座上的传送点了，从第一个书柜上去，一直到左上方就到了,这个传送点下面的房间有开黄金色门的钥匙，此时，除了2个要破坏天井的地方,其他地方都可以去了。

Entrance(表):传送点下面的房间得到方型球的鞭子。

大理石的廊下(里):这里有最强的小兵**パイクマスタ**（LV43,HP1800),从它身上能打出浮空的靴子。

背教寺庙(里):这里出现了敌人死门,打死能得到M子卡,可铁球比赛的房间上面的商人就需要得到M子卡。一路先得到可以破坏天井的靴子，现在在恶魔城中才算真正的自由了。路上遇见BOSS **サイクロプス**，它的锤子和冲撞攻击力极高，不过这里有个简单打法，就是站在台子上，因为它的任何攻击都不能伤到台子上的主人公。

城门口：装备上破坏天井的靴子，看到地图上面的开口了吧，使用下上跳冲上去就可以了，得到魔导器**ドラキュラのアバラ**（德拉克拉的骨头)。

恶魔城最上部(表):破坏上方的天井，看见一个手握心脏样子的机关,把它打碎,此时表城中央的门就被打开了，里面就是最终BOSS马克西姆。

恶魔城中央（表):遇见马克西姆,他就是这里的最终BOSS,他使用幻影攻击时是无敌的，最好躲得远一点，另外，他还会分身，装备最好的武器战斗吧。通过后进入结局1，马克西姆死亡，主人公带着蕾蒂逃出恶魔城。

通关后出现BOSS RUSH MODE，像斗技场一样打游戏中的所有BOSS，分EASY、NORMAL、HARD,不过要通过一个难度下一个难度才会出现。

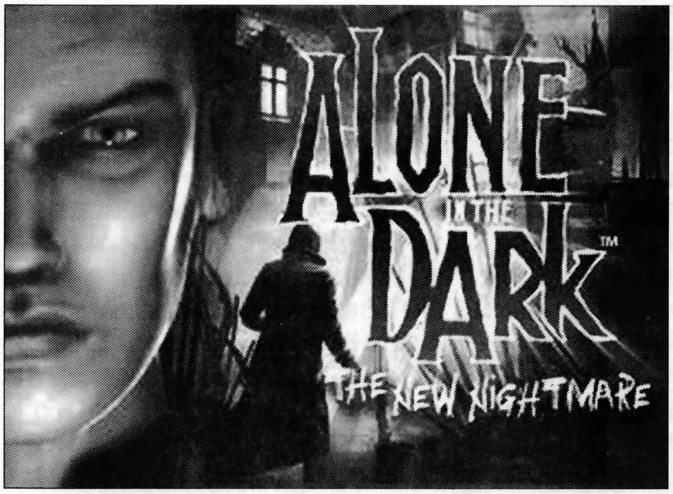
恶魔城中央(里):看看德拉克拉的破片是否都找齐了，就是最后6个魔导器，到这里魔导器会发出妖光,之后门被打开。同样是遇见马克西姆，还说什么，再打一次吧。通过后进入结局2,马克西姆和蕾蒂都死了,只有主人公逃出恶魔城。

通关后出现提示“两人的思出，指轮……”仔细想想怎么回事。

恶魔城中央(里):装备上两个戒指，一个是主人公一上来带的；另一个是马克西姆给的。来到这里,怎么又是马克西姆,凑合打吧。打死马克西姆后，德拉克拉的破片出现，终于出现了最终BOSS德拉克拉，第一形态不用说了吧，历代恶魔城的德拉克拉都是这样，然后变身一次，小心它的触手和火焰，如果到这里HP高的话，可以先滑铲到它身后，不过要费不少血啊，之后就比较好打了。通过后进入结局3,梭鱼、所有人都逃出了恶魔城……

通关后出现SOUND MODE，可以欣赏游戏中的所有音乐。

文/鱼骨头 责编/宇部



鬼屋魔影 4

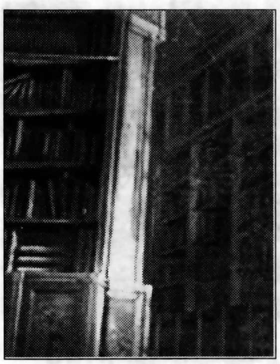
～新的恶梦～

作为恐怖游戏的原祖游戏的鬼屋魔影终于耐不住寂寞的再次登陆家用机了。本作是系列第四作，起用了 4CD 的超大容量，画面精美细致，实在是 AVG 迷不能错过的佳作。本作于 2001 年于美国发售，引起了抢购热潮，而日版方面则在今年才由 CAPCOM 引进。另外，本作也发售了 DC 版，本攻略也同样对应，有条件的朋友一定要尝试一下。

PS/DC	厂商:INFOGRAM	类型:AVG
	发售日:2001.5.20	售价:6800 日元

恶梦 start ——我，EDWARD CARNBY，一个私家侦探。在约一个礼拜前经由上司 JOHNSON 口中，得知老朋友 FISKE 已经死在一座称为 SHADOW ISLAND 的岛上。根据 JOHNSON 的说法，FISKE 死掉之前正在追查几块古老的石板。由于这件任务相当重要，JOHNSON 命令我继续追查这些石板的下落。我接下任务后便出发前往 SHADOW ISLAND。究竟岛上藏着何种秘密呢？FISKE 为何会死亡？一切的解答都在 SHADOW ISLAND 上。我决定不管是谁害死 FISKE，都会要他付出代价。

我和 ALINE 搭乘小型飞机前往 SHADOW ISLAND。ALINE 是波士顿大学的考古学教授，她是被派来解读石板上的内容的。在飞机上我要 ALINE 到达目的地后紧跟着我，这样比较容易保护她的安全。不料 ALINE 却不相信 SHADOW ISLAND 有多么的危险。就在我们争执不下的时候，“咚！”，似乎有什么东西掉到飞机上。“它”把铁板撬开跑了进来。我一面朝着“它”开枪一面要 ALINE 快点跳伞……。



底下是一片树林，我心中暗叫不妙。掉到地面，我看了看四周。才往前走了几步，ALINE 就用通讯器呼叫我。“我想立刻离开这里！我觉得好害怕！”，为了让她安心我问道：“你看得到我吗？”。“这么黑，怎么可能嘛”，说的也对，我打开手电筒左右挥动。“啊，看见了”，远处的房屋顶上也出现了手电筒的灯光。“我也看见你了，在我赶到你那里之前先找个地方躲起来吧”。我结束通讯，试着朝 ALINE 在的房屋前进。“血……”，手电筒映照着阶梯上的血迹。这是怎么一回事，我走上阶梯。有个失去左手的男人卧倒在血泊中。我试着和他交谈。他只是要我逃离这里，说什么自己已经快死了。我拾起他身旁的青铜钥匙想去帮他找救兵。没想到刚走几步，突然听到一声枪响和惨叫声，再赶回去一看只剩满地的血迹。男人已经消失不见了……

我带着满腹的疑问继续前进。使用青铜钥匙打开门。往前走了几步，看门狗不知道为什么发出了一阵惨叫。我捡起一盒左轮弹。到门前的阶梯，看到血肉模糊的看门狗。“到底发生了什么事？”，我不禁这么想着。回头打开通往看门狗小屋的铁门，看门狗竟然挣脱了铁链！！不过，它们看都不看我一眼就跑了出去。捡起二盒左轮弹。栓着看门狗的地方有一盒急救包。我追着看门狗跑了过去，跑上阶梯后突然被狗袭击！！我立刻转身开了三枪。在到达下一个阶梯前一共会有四只狗出现，幸好它们不会追到阶梯上……。继续往前走，右边的铁门似乎是条捷径，试试看好了。卡锵卡锵……。不行，锁上了。正想离开的时候 ALINE 和我通话，通话中提到了“LIVING SHADOW”。活着的阴影？看样子我得加快脚步了，在 ALINE 发生万一前。又往前走了一段距离，看见一个奇怪的怪物正在啃食着狗的尸体。“嘎－－－！”，那只怪物竟突然消失了！！可是当我走近时，怪物又再度出现了！不想浪费无谓的子弹，我决定继续前进。“嗯……”，看看底下的水池，再看看一旁的开关。“也许可以从这里进去”，我把开关旋开，水池的水位果然也跟着下降。可是当我靠近阶梯，跟刚刚一样的怪物又出现了！

“这里到底发生了什么事！？”，我再度躲开怪物的攻击朝地下水路前进。哗啦哗啦……，在这么深的水中走起路果然很吃力。扑啦－－－！我回过头来，“这次的又是什么怪物！？”。在这种情况下根本无处可逃，只能战斗了。由于这怪物只会从人的背后偷袭，打起来还满轻松的。确认过没有怪物之后，我检查了一下手枪的子弹。“竟然用了 12 颗子弹”，不过这也是没办法的事。继续往前走爬上梯子，一边的铁栅门被石块挡住只好走另一边了。看到地上的印地安首饰，不知道为什么心中有种奇妙的感觉。“还是带在身上好了”，再一次确认周遭的状况之后，我开门离开了这里。爬上阶梯后，我来到了一个像是储藏室的地方。在这里拿到了一把三管散弹枪、一盒急救包。“嗯？这个棺材里装的是什么？”，打开棺材……。“A…ALINE！！”，刹那间我以为自己看见了 ALINE 的尸体。定神一看，



哪来的尸体，里面只有一把钥匙而已。仔细环顾了一下四周，发现只有棺材旁边的门可以用钥匙打开。

走上阶梯把镜子推开，ALINE 突然用对讲机联络我。我立刻告诉 ALINE 刚才发生的事情，没想到 ALINE 也经历了同样的事情。“我现在被锁在一个房间里，有个门后面被东西挡住了打不开。”，我叫她不要慌张，我会立刻赶到。“我希望这个梦魇能早点结束。”结束通话后我开始调查这个房间。没想到才往前踏出一步，房间就突然暗了下来还出现了怪物。收拾掉怪物后，我在这个房间里大致绕上一圈。ALINE 又再度用对讲机催我快一

点。"可是我找不到你说的那个房间"，"不可能的，于是我走上楼梯。在右边有个柜子。当我走到柜子前，ALINE 用对讲机通知我。"我听到你的脚步声了，你有看到门吗?"，"没有，我只看到一个柜子没看到什么门"，"你难道不会把柜子推开找找看吗?"。真是会指使人啊。把柜子推开后，后面出现了一道门。

见到 ALINE 时，她先对我开口说。"你能告诉我究竟发生了什么事吗?"，"我还不清楚这些事的来龙去脉"。我希望 ALINE 找个安全的地方躲起来，ALINE 却说只有搭飞机离开这里才是最安全的。在说得 ALINE 失败的情况下，我只好顺着她的意愿去做了。在床旁我找到 ALAN MOR-





TON 小时候的日记。里面没写什么重要的事，里面只写了"他那半张照片背后的密码并不是图书室的密码"。在镜子旁边的抽屉中有录音带和小雕像。回到原来的房间，走到一楼，我突然发现镜子旁的雕像地上有重物拖动的痕迹。我试着推动雕像，在镜子中照出雕像后方大大的 HM 两个字。我在雕像上的转轮转到 HM 时，在大厅楼上传来"咯嚓"一声。在二楼最右边的画有点松动，我试着调查画。结果找到一把上面写着"三楼西侧"的钥匙。走出房间，我遇到一个印安地人。我举起枪要他别动，并问他是谁，在这里做什么。"我叫做 E-DENSHAW，是一个守卫"。"守卫?有什么东西需要守护吗?这些怪物又是怎么一回事?"他给了我一个印地安首饰，很像是 FISKE 给我的那一个。还要找到图书室去，说到那里之后一切就能真相大白。我问他有没有见过 FISKE，他却告诉我过去一个月内没有任何人曾拜访 SHADOW ISLAND。真是奇怪，应该不会这样才是的啊。



我先朝着 DEDNSHAW 离开的方向走，才走没几步就听见女孩子的怪叫声。"应该不会是 ALINE 吧……"才刚打开门，我就看见两只(?)像是僵尸一样的怪物。一连开了三枪，第一只怪物倒地。我趁机越过它(?)，用同样的手法对付第二个并立刻进入右边的房间。在房间里有 CROWBAR(铁橇)、FLASK(水壶)、急救包一盒。我在书桌的抽屉里找到一份 RICHARD MORTON 的手稿，上面写着他做过的实验和取得真正钥匙的方法。不过，我现在还不知道图书室在什么地方，只好先记着。接着在书架上我又找到一本 ABKANIS INDIANS 的书，内容是在说 MORTON 一族与 EDENSHAW 一族之间的关系。其他还有 OBED MORTON 的笔记。在笔记中有一行红字令我很在意，"仪式必须在正确的日子举行"。这句话到底有什么特别的意义?突然间灯光暗了下来，有两只怪物凭空出现了又立刻消失。在他们消失的地方有一幅画，画上有一位法师正在施法。这和他们消失的原因有关吗?旁边的矮桌上放着一本"SCIENCE"，上面则是记载着 MORTON 教授发现在 12000 年前的北美洲已经有完整且复杂的文字与书写体系。我拿着水壶回到刚进房间的地方把水装满就离开。

回到大厅，我试着走另外一边的通道。没想到才刚进第一道门，就看见一个怪物趴在地上，立刻拿起散弹枪把它给做了。进到那只怪物身边的房间，天花板上突然掉了几只奇怪的虫下来。我换上双轮手枪将它们一一解决。房间里有散弹和左轮弹各一盒、印地安首饰、照片一张、狼面具。看到照片之后，我在房间里找到一个一模一样的展示柜，不过天秤上面并没有摆水壶。将水壶放上之后我离开房间，外面竟然出现了三只怪物!!用散弹枪把它们全部清掉之后，我走到通道尽头拿到了急救包和散弹各一盒。离开这里之后我再度朝大厅出发。在大厅门前，我又遇到了怪物。现在应付起来倒是挺得心应手的。我上楼看到左边数来第二幅画，后面藏着一把上面写着"一楼东侧"的钥匙。我正要离开时不知从哪里又冒出了一只怪物，真烦人。

看着手边写着"三楼西侧"的钥匙，我于是往左边的回旋梯前进，在通道的柜子上拿到了散弹一盒。打开旁边的门，爬上回旋梯，在三楼拿到了榴弹枪。这时 ALINE 联络我，她告诉我她遇到 EDENSHAW。"EDENSHAW 是最后一位巫医，他想毁掉黑暗世界。我们要帮助他的话，必须找出七座像是动物的雕像。"我使用钥匙打开三楼西侧的门，里面有两只没见过的怪物。我耗费了许多的弹药才把它们都解决掉。不过在战斗中，我发现它们似乎很怕光。下次再遇到的时候，改用手电筒来驱赶它们似乎比较经济实惠。房间里有散弹一盒、打火机。我离开房间，穿过走廊，来到另一个房间。在这个房间里什么都没有，于是我继续前进。没想到才刚往前走了几步，地板突然发出嘎啦嘎啦的声响。我试着用铁撬把地板撬开，拿到了两把钥匙。一把写着"三楼东侧"，一把写着"二楼办公室"。在另一个房间里有散弹和左轮弹各一盒。我绕过地上的血迹，感觉到迎面吹来阵阵凉风。刚好旁边有蜡烛，我就用打火机点亮。烛光晃动的很厉害，果然这附近是有通路的。我敲敲墙壁确定位置后，用铁撬把墙壁破坏掉。通过刚刚破坏的洞，两只怪物迎面而来。我一边用手电筒逼退它们一边躲进右边的房间中。在房间里看到一个盲眼的老婆婆，"你回来了。"我想她一定是认错人了。我让她知道我是什么人之后，她问我"你有没有遇到一个年轻的女人?"我想她指的应该是 ALINE。她很悲伤的说那个女人现在一定已经死了，还要我去图书室把这里烧个精光。我离开这里之后从三楼东侧的回旋梯朝二楼前进。

到了二楼，走进二楼东侧房间的瞬间，背后又出现了怪物。拿起门旁的急救包并打开房间里的灯。才往前走了几步，突然就被怪物包围住!!我立刻拔腿就跑到书桌旁准备应战，"咦?怪物呢?"怪物们竟然全部不见了。在书桌上有一本 ALAN 的记事本和一个上锁的抽屉。在记事本中提到，这些怪物是"矿物"而不是动物!?用"二楼办公室"的钥匙将抽屉打开，拿到"半张照片"、"一楼图书室"的钥匙。离开房间之后，我到通往大厅二楼的门前将门锁打开回到大厅。想起口袋中那把写着"一楼东侧"的钥匙，于是我朝着一楼东侧前进。路上又遇到一个怪物，把它做掉之后用钥匙打开门。没想到一开门又是一只怪物!找个安全的地方把它干掉之后，好不容易可以安心的调查。房间里有钥匙一把、急救包二盒、散弹一盒。房间里还有个猫头鹰雕像，我试着把狼面具戴在雕像上，竟然又拿到一



把钥匙。这把钥匙上写着"二楼西侧"，再看看另一把钥匙上写着"一楼西侧"。因为没有其他的出口，只好去一楼西侧看看。上了西侧楼梯，用钥匙把门打开。进门后我试着联络 ALINE，她提到 OBED MORTON 有一个哥哥。这一切似乎都和他有关……。往右边走没两步，背后突然出现一只怪物。

我立刻走进旁边的房间去避避风头。在房间里看到了印地安首饰、急救包一盒、散弹和一把枪，正当我想去捡子弹时，床上竟伸出触手将我甩了出去。于是我只好回到通道上把怪物收拾掉继续前进。接着到二楼东侧把门锁打开。一进房间就有怪物袭击，不过我一开灯怪物就消失了。房间里有印地安首饰、“图书室”钥匙、半张照片、一封信。信是 JUDAS 写给 RICHARD 的。我大致瞄了一下，没有什么重要的讯息。房间里还有一本 OBED 小时候的日记，日记最后面写着“ALAN 做了某件事…糟了！HOWARD，我们的父亲！我们会下地狱的。”试着将两张只有一半的相片组合起来，相片背面竟然写着“1408 + 2518”。这难道和 ALAN 日记中提到的图书室密码有关吗？我离开东侧房间后发现其他房间的门不是锁着的就是坏了。只好先回一楼，在路上又遇到两个敌人。我不想做无谓的战斗，于是绕过它们回到了一楼。我到一楼东侧把左边那扇通往图书室的门打开。一进到图书室 ALINE 就和我联络，我告诉她我人在图书室。我在一进门右边的书架上找到一本 MOTON 家族的族谱。在图书室里按照 RICHARD 的手记，分别在一楼和三楼的书架上应该可以找到四本书。刚上二楼可以拿到一盒火



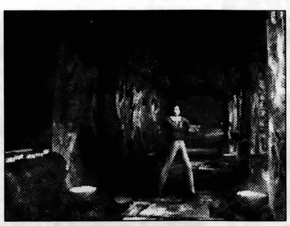
箭弹。上到三楼，突然出现一只会飞的怪物。只出现了一会儿它就消失了。不过因为灯熄了，我只好再回到一楼开灯。走到三楼通道的尽头将书架上的书推回原位。再回到一楼电灯开关的地方，开灯后把第二本书推回原位。到上二楼的地方将第三本书推回原位，打开灯后上到二楼会遇到一只像是翼龙的怪物。打倒它之后再到三楼把第四本书推回原位。我回到大厅，从第一幅画后取得青铜钥匙和电浆枪。

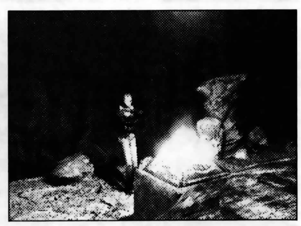
再次回到图书室。在二楼栏杆上看到可以输入密码的控制盘。输入相片背后的密码“3926”，背后的密门应声而开。进入密室，我顺手将左后边的开关打开。看到右手边的五个小雕像，想起自己手头也有一个就顺手放了上去。机关启动后，从里面拿到一个牛头骨雕像。入口左边的箱子上有一个望远镜。最里面的架子上有一张反过来写的文件。大概的意思是：肖像画的关键在于上面人物的出生日期。离开密室后，我先从图画室三楼的窗口爬到屋顶上。装备起刚取得的电浆枪，威力果然不同凡响。轻轻松松就把那两只狗给解决了。爬进屋顶上的小房间，里面有个望远镜和一个印地安首饰。我把望远镜架好，眼前看到的是一座壮观的古堡。“嗯？窗户上好像有写什么。”我把倍率调高，看到窗户上写着 1692 四个数字。我想该不会和图书室里的机关有关系吧。ALINE 和我联络，她似乎非常的相信 OBED



MOTON。我实在是无法理解为什么她会如此的相信他，ALINE 这才告诉我 OBED MORTON 是她的父亲。她好像也是不久前才知道的。我结束和 ALINE 之间的通话后回到图书室密室。果然 1692 就是密码。我急忙赶回大厅从第三幅画中取得一块小铁片。这时所有的肖像画底下的空白匾额都出现了数字锁。

回想起在密室中文件上写的：肖像画的关键在于上面人物的出生日期。我回到图书馆去查 MOTON 家的族谱，查出由左至右分别的：RICHARD1852，ARCHIBALD1874，JEREMY1899，HOWARD1931。数字全部输入之后，大厅中间桌上的时钟突然打开了。从时钟里拿到了“大门钥匙”。打开大门，我回到了花园。在房子周围拿到急救包一盒、电浆枪





用的弹夹一个。用之前拿到的青铜钥匙打开正前方的铁门。“铁片上的图案和一开始被奇怪的锁锁住的门上的好像”，总之先回出发的地点看看吧。不知道为什么路上出现了好多的怪物。幸好在电浆枪的威力之下，总算是有惊无险的回到出发地点。走到那扇铁门前，用小铁片上的密码打开门锁。可是前面到底会有什么样的危险在等待着我呢？

通过那扇有密码锁的铁门，我来到 SHADOW ISLAND 的另一侧。门上有一具无头尸体，身上带着急救包二盒、电浆枪弹夹一个。我走过木桥，可是才刚到对面桥就崩塌了。在一群怪物的追逐之下，我向前跑着。地上有颗头，大概是刚才那具无头尸的吧。我看到左边有个像是祭坛一样的地方，心想怪物应该不会跟到这里来。于是我向左跑到祭坛上。我在祭坛上看着这些石柱，想着：要是我分的出来石柱所在方位，ALINE 也许可以助我一臂之力。

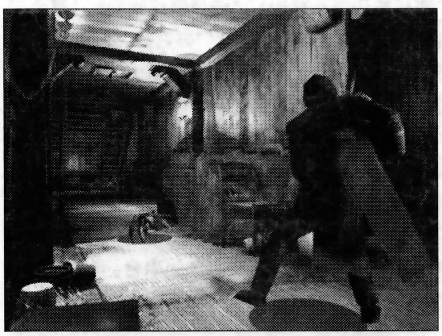
打开地图确定方位后，我走到东边的石柱旁。ALINE 用对讲机联络我，我告诉 ALINE 我已经找到石柱圆阵的所在地。“那先走到北边的石柱再 CALL 我。”我走到北边的石柱后用对讲机联络 ALINE。“在石柱上有些图案，好像代表着什么意思”“嗯，跟我想的差不多。接下来到东南方的石柱。”到了东南方的石柱。“ALINE，那上面什么都没有。”“好，那西边呢？”跑到西边的石柱。我告诉 ALINE 西边的石柱上有三个记号，“接下来是西南边的石柱。”真是会指使人啊，不过我相信 ALINE 这么做一定有她的用意。“西南石柱上有个记号。”“嗯…，东边的石柱上呢？”来到东边的石柱。“东石柱上有两个记号。这么做有什么意义吗？我开始觉得这有点可笑了。”“别这么说，接下来是东北的石柱。”来到东北边的石柱。“上面没记号。”“那东南边的石柱呢？”“你想累死我吗？”“是否需要我的协助，你自己选吧。”“好好好，我知道了。可是东南边的石柱的上面没有记号的。”LINE 又重复问了我之前调查的石柱上的记号。“我想这是一个用来开启某样东西的圆阵。”“那么开启的方法呢？”“……我不知道，你去东边的石柱看看也许会有什么线索。”我走到东边的石柱，在石柱上发现了四个字。“Koraa”、“Hypor”、“O Goul’ai”、“Harnis”。我试着将这些字排列组合。我发现照着“O Goul’ai、Hypor、Harnis、Koraa”的顺序最上口。于是我决定试试看，没想到圆阵居然被我启动了。在圆阵的中央出现了一个牛头骨雕像和石制圆盘。

离开这里继续前进，ALINE 再次和我联络。“我拿到一个雕像和石制圆盘。”我来到海边，通过左边岩壁爬上梯子进入一个山洞，洞中充满着恶

臭。仔细一看，墙壁上竟然都是头骨。我拿起洞中的火箭弹逃离了这个地方，不过心中还留着一个疑问:为什么墙上有块地方没有用头骨盖着?地上还有个五芒星的图案?

往前走没多久来到沼泽地带，沼泽中充满了那种像是僵尸一样的怪物。我沿着左边一面避开怪物一面前进。远远地我看见那架带我们来的飞机。我跑进机舱内，发现里面有我记得这种透镜可以照出已经干掉或是老旧的血迹。我顺手把它装在手电筒上。突然驾驶舱的通讯器传来通话声，我立刻赶到驾驶舱。没想到驾驶员并没有死。我叫醒他，可是他的精神状态并不太正常而且脚也被卡住了拉不出来。我只好试关安抚他要他放心，好不容易可以离开飞机时没想到机身急速下沉。才刚跑出去就看到飞机已经完全沉下去了。驾驶员看样子也是凶多吉少，可是我没有时间感到哀伤，我还得帮助 EDENSHAW 对抗黑暗世界。离开飞机所在的位置，我通过沼泽地来到教堂。

从教堂旁边的木梯上去，手电筒的蓝光在岩石上照出了一个奇妙的图案。在这里我遇到了 ALINE，不过她差点把我误认成别人而要对我开枪！我用石制圆盘和她交换了一个封印(SEAL)。回头走到教堂门前，用铁钳剪断教堂门上的链子。进到教堂内，在门旁看到一本奇怪的书和九个按键。书上写着：要打开道路必须拥有



三个象征图案。"之前和 ALINE 相遇的地方有一个，还有两个在……"无意间在教堂门上发现五芒星形状的干涸血迹。回想起来，在海岸边的洞穴中也看过五芒星，不过当时还没有蓝色透镜。回到海岸边的洞穴用手电筒照出图案后，再度回到教堂。"右上…中间…右下…"按下三个象征图案的按钮，教堂中的讲坛下出现了一条道道。这时我才注意到教堂里有急救包和火箭弹各一盒。

走进教堂地下，将封印放进铁门旁的盒子中。"嘎啦啦……"我顺着铁门的旋转前进。往前走没多久，听见奇怪的叫声。我发现声音是从一扇铁门中发出的，于是把铁门推开走进房中。不知道为什么地图上居然没有这个房间的构造。在这个情形下只好走一步算一步了。我往前走，在第一个岔路捡到印地安首饰。我继续前进，在一个小房间里遇到了 ALAN MORTON。ALAN 逃了出去，并将电源和门都封锁了起来。经由和 ALINE 的通话，我先调查 ALAN 离开的门。调查之后我觉得应该要先恢复电力，于是我照着 ALINE 的指示来到之前经过的那张放有奇怪仪器的桌子。不知道途中遇到的敌人为什么只要经过一段时间就会消失?也好，可以节省子弹。走到桌边拉下拉把，桌上的仪器是通电了没错，不过状况并没有什么改善。ALINE 告诉我还有其他的开关，我只好依照她的指示继续前进。不过幸好，走错路的时候 ALINE 也会告诉我，所以走起来还算轻松。回到入口拉下开关，灯光是恢复了，可是



门还是关着的。ALINE 又指示我另一条路去开另一个开关。拉下第三个开关后，过了一阵子门终于打开了。我从 ALAN 逃走的地方往前进。

通过漫长的讲究室地下道，我打开左边的门，里面有一套老旧的播音设备。带子里面好像是 ALAN 和 HOWARD 之间的谈话。我离开房间之后打开左手边的门，没想到又回到了地下水路(BASEMENT)。ALINE 之前和我提过她已经把地下水路的门打开了，应该是指旁边爬梯上的那扇门吧。在这里我又遇到了 EDENSHAW，他告诉我时间不多了，必须尽量找齐七座牛头骨雕像。和 ALINE 通完话后，我爬上爬梯把门打开。在 Greenhouse 里找到急救包和散弹各一盒。我爬上另一座爬梯将上面的雕像推了下来。在破碎的雕像里找到了 ALAN 的封印和牛头骨雕像。我拿着另一个封印回到教堂地下道，将封印放到旋转门旁的铁盒上时，新的通路开启了。在 Abkanis 地下道我遇到 ALINE，我和 ALINE 决定一起行动。经由 ALINE 翻译石板上的文字，我们知道了一旦黑暗世界的大门开启，最好是在天亮之前把门关闭。我们走出地下道，通过一座桥，在空洞的前半部找到一个藏有大量物资的地方。里面有电击枪、急救包四盒、充电器一个和印地安首饰五个（充电器的电量可以用路旁的结晶来补充）。继续往前走，我们看到 ALAN 正试着想打开黑暗世界的大门。ALAN 把 EDENSHAW 击倒后继续施法将门开启，我则跟着 ALAN 进入门中。

在黑暗世界中我不知道向前走了多久，也不记得打倒了多少的敌人。直到我遇上 ALAN，他把崖上的绳子放掉想害我摔下悬崖。幸亏我命大，底下有个平台让我不至于摔落谷底。走进平台上的山洞中，在里面捡到了大型电击枪一把、钢水壶一个(水壶可以补充恢复泉水)。从尸体身旁的日志内容发现，这具尸体的主人是 ARCHIBALD MORTON。他到这里来似乎是想将黑暗世界毁灭，不过很明显的他失败了。阖上 ARCHIBALD 的日志，我爬上悬崖继续追着 ALAN。好不容易我和 ALINE 将 ALAN 追得走投无路，突然出现了一只怪物将 ALAN 给带走了。为了要将黑暗世界的大门关闭，我必须继续前进。走到通道的尽头，爬上绳子。在后方的洞里找到可以用水壶装恢复泉水的地方，不过在这里敌人会不断的出现。离开这个地方过了桥，我接到 JOHNSON 的联络。FISKE 似乎是被一个叫做 LAMB 的人杀害的。记得 ALINE 之前向我提过 OBED 曾把他哥哥的笔记和 ABKANIS 石板上的翻译给了一个叫做 LAMB 的人。看样子他应该是一切事情的元凶。又往前经过了不少地方，JOHNSON 再度和我联络。他说 LAMB 已经知道开门的仪式和最后一个门的位置。他已经准备好直升机来接我们了。看样子我们得加快脚步了。在一个巨大的钟乳石洞补给泉水与充电器后继续前进。我来到一个像是祭坛一样的地方，中央放着三座雕像。其中有两座是没有头的。我从右边沿着绳子爬了下去。在正中央的石堆上放着雕像的头，我才准备要去拿，突然有个像是 ALAN 的怪物出现阻止我。我打倒了他好几次都没有用，于是我趁着他倒地的时候去找别的武器。我在山洞的最深处找到一把武器可是却拔不出来，当我觉得快不行的时候，光明之神附身





在我的身上击退了怪物。我回去将雕像的头拿走放回那两具无头雕像上，这时 ALINE 也出现将另一个雕像的头放了上去。三座雕像的头都齐全了，雕像后的门也跟着开启。我把牛头骨雕像交给 EDENSHAW 之后和 ALINE 一起逃了出去。EDENSHAW 则将黑暗世界的门关闭。（完）

文/CUBEBOY 责编/宇部

河南闯关族电玩商行

惊喜连连 为便于网上购物与查询更详细的商品目录，请上网查询：网址：www.chuang guan zu.com　www.闯关族.com　E-mail：cgzgq@371.net　geqian@chuangguanzu.com

优惠套餐：NGC＋原装手柄＋电源＋AV线＋生化危机＋记忆卡 仅售2000元 邮费50元
GBA＋原装进口镜面＋透明皮套＋电源＋充电器＋专用耳机＋专用灯十一款经典游戏 仅售600元 邮费30元

汇款地址：河南省郑州市金水区经八路11号院7号楼13号 收款人：葛谦 邮购热线：0371－3924564 邮编：450002

主机量贩区

PSⅡ 10000型（全套不拆机） 电询
PSⅡ 35000型（主机、正版GT Ⅲ、原装黑振、AV线、电源线、全套不拆机） 2400元 邮费50元
PSⅡ 30000型（主机、原装黑振、AV线、电源线、全套不拆机） 1900元 邮费30元
PSⅡ 30006R型（主机、原装黑振、AV线、电源线、全套不拆机） 1900元 邮费50元
PSone：102/101/103/100（主机、原装白振、电源、AV线） 650元/650元/650元/650元 邮费30元
DC：中讯代理A型日版/B版/美版/欧版（主机、原装手柄、电源线、AV线）100元/850元/750元/750元 邮费30元
手掌机：GBA/GBC/超薄GB 480/400/290 邮费10元 X－BOX（全套）电询
NGC主机、原装手柄 1700元 邮费30元 奥林巴斯眼镜电视（最新） 3300元（带邮费）
注：所售主机均贴有受法律保护的"◆"及"闯关族"商标 监督、投诉电话：0371－6967363、13700881126

PS二手机 邮费30元
（主机、双手柄、AV线、电源、直读）
9002－500元、9003－500元
7501、7502－500元 DC机各种型号450元
7000、5000－400元
3000、1000－350元
SS二手机全套280元 邮费30元

GBA组装卡

GBA聪明卡刻录器	550	洛克人终极篇	65	实况6	65	鬼屋24小时	72	古惑狼	65
金手指	180	青蛙回家	72	怀旧街机大合集	68	心林冒险	48	创造球会	72
恶魔城2	65	小叮当2	72	越野摩托	68	机械化军队	80	足球小将	65
龙诛	68	小蜜蜂	65	文章传说	68	魂斗罗	65	实况	65
网球王子	68	热血躲避球	58	光明之魂	68	Kitty猫	75	胜利十一人	65
2002世界杯	65	Q版赛车	58	梦幻封神	72	玛丽兄弟1、2	45	爱与恨	72
携带电兽(红、蓝)	68	成龙	45	光明力量	72	坏玛莉	65	大盗伍佑卫门	55
职业麻将	68	幽灵夺还屋	58	沉默的遗迹	65	寂静岭	75	美少女学园	72
妖怪道王	72	蜘蛛人	68	钓鱼太郎	65	鬼屋	48	纯情房东俏房客	72
头文字D	72	GT2	65	彩虹六号	65	烈火之焰	65	绿色兵团	45

大富翁	45	东尼滑板	65	罪恶格斗X	65	恶魔城(中)	65	哈里波特	65
吃豆	45	西部枪手	65	街霸	65	龙战士1、2	45	魔法假期	65
玛莉赛车	45	GT	65	超音机	65	黄金太阳	65	洛克人1、2	65
快打旋风	45	GTA	60	奇奇怪界	45	皇家骑士团	65	唐老鸭	65
风之少年	45	铁变战机	45	特鲁尼克大冒险	65	机器人大战A(中)	65	口袋网球	70
动物占卜	58	F－14战机	45	怪兽公司	48	三国志	65	上海麻将	55
筋香付肉	65	雷霆战阵	45	游戏王6	155	游戏王5	65	拿破仑	75
棋魂	75	沙罗曼蛇	48	超级猛男	72	大战略	65	侏罗记公园	68
信长野望	65	拳皇	65	泡泡龙	55				
钻地先生	48	铁拳	65	南梦宫合集	60				

邮费10元

合卡：AJ－H 玛莉、玛莉2、玛丽赛车、快打 100
AJ－K 实况6、恶魔城、火焰文章、三国志、光明之魂 110

攻略书免邮费

绝体绝命都市	20	机器人大战A	20
沉默遗迹	20	星之海洋	20
银河之星	15	龙战士1＋2	18
光明之魂	18	ICO	18
火焰纹章	15	零	15
黄金太阳	15	鬼泣	15
魔法假日	20	鬼武者1、2	15
皇家骑士团	20	太八、太九、太十	25/12/15
游戏王V	20	生化外传	15
恶魔城	18	莎木1、2	15

GB卡

勇者斗恶龙4(中)	42	机器人大战撞击篇(中)	61	洛克人DXⅡ	60	数码RPG(中)	55	心跳文艺(中)	32
红色警界(中)	55	机器人大战A(中)	60	封神榜(中)	28	生化危机(中)	35	心跳体育(中)	32
数码宝贝(中)	45	樱花大战(中)	58	电车GO	15	勇者斗恶龙3(中)	35	口袋钻石(中)	18
风来西林2(中)	50	哈里波特(中)	45	大金刚	18	大地(中)	20	口袋翡翠(中)	18
超巨龙金手指16合1	58	哈里波特2(中)	52	风之西林2	35	时空(中)	20	2000实况足球	20
金手指2合1	28	二郎神杨戬(中)	40	星之海洋	35	文章传说(中)	40	斩口郎无双剑	14
仙界大战(中)	42	恶魔城2(中)	58	鬼屋魔影(中/日)	50/40	百全神兽(中)	38	幽幽白书(中)	14
格斗2002	45	大刀(中)	38	怪兽策略(中)	48	007(中)	25	黑之书(中)	28
卧虎藏龙(中)	58	三国志之傲视天下	25	古墓奇兵(中)	32	玛丽网球	30	白之书(中/日)	52/25
数码暴龙D－4(中)	61			古墓丽影2(中)	55	水浒神兽(中)	38	红之书(中)	28

名侦探柯南(中)	50	牧场物语3、4(中)	20/38	96/97	11/14	三国志1、2(中)	12
越南战役2001	38	萨尔达(中)	15	99/2000/2001	25/25/30	吞食天地(中)	13
太空战士十	35	勇者斗恶龙(中)	20	立体街霸2	14	大富翁(中)	15
口袋金、银(中)	18	勇者斗恶龙1＋2(中)	20	七龙珠	14	蓝球飞人(中)	14
口袋水晶(中)	19	爆走战记(中)	18	快打	20	洛克人X/X2	15/15
口袋红、绿、黄(中)	13	燃烧战车	28	好玛莉2、3	15	鬼武者(中)	25
口袋金银合卡(中)	28	太空战士4、8(中)	14/14	坏玛莉2、3	15	盗墓造城(中)	15
游戏王1、2(中)	20/35	胜利十一人	15	机器人大战F(中)	28	大战略(中)	18
游戏王3、4	14/35	1942	18	第二、五次机战(中)	15	孤岛冒险1、2(中)	15/35
牧场物语1、2(中)	4/20	RPG炸弹人(中)	25	女神转生Ⅱ(中)	15	麻将王	28

合卡：牧场4合1(中)35　银4合1(中) 25　玛莉12合1(中)33
水晶5合1(中)35　金银2合1(中)25　玛莉8合1(中)22
金4合1(中) 28　玛莉7合1(中)25

JPK－0117oin1 坏玛莉2、洛克人X、玛丽兄弟、魂斗罗 85
64MT 6v 568inl 恋爱物语、心跳、口袋黄、三国志中、新机器人大战中 48
40M＋6256 25inl 坏玛丽2、勇者斗恶龙 42
96/97 格斗、双截龙、魂斗罗、蜘蛛侠 30

邮费8元每多一盘加2元

特别推荐：为庆祝河南省万代指定经销商闯关族电玩商行模型专营店隆重开业，本店所有日本原装高达模型一律九折酬宾，免邮费！大好良机、切莫错过！

货号 PG
110535 1/00 MG GF13－017 NJ 闪光高达－2500 200元
109464 1/100 MG MS－06F 2 渣古－3000 240元
109463 MSA－0011(EXT)1/144 ZX－S 高达 200元
有部分电击HOBBY价格请电询
106047 1/60 PGRX－178 高达 MK Ⅱ－15000 1100元
60625 1/60 PGRX－78－2 高达－12000 900元

MG
48129 1/100 MG RX－78－2 高达－2500 200元
52673 1/100 MG z 高达－3000 240元
52969 1/100 MG RX－78－3 高达－2500 200元
59290 1/100 MG 格罗古古绿勇士－3000 240元
59766 1/100 MG RX－78 GP－01FB 高达－3000 240元
61220 1/100 MG RX－78 GP－02 高达－4000 320元
70949 1/100 MG RX－78 高达(NT－1)－3000 240元
71420 1/100 MG 超级高达－4000 320元
71690 1/100 MG zz 高达－4000 320元
71692 1/100 MG RGM－79Q－3000 240元
71869 1/100 MG RGM－79－2500 200元
76372 1/100 MG RX－78－2 高达(新关节)－3000 240元
77167 1/100 MG 重装甲 ZZ 高达－6000 480元
78212 1/100 MG RX－93V 高达－5000 400元
100567 1/100 MG MS－07133 老虎－3000 240元
100584 1/100 MG MSN－100 金百式攻－4500 360元
101788 1/100 MG RX－78 GP03S 高达－3500 280元
104021 1/100 MG AMX－004－4000 320元
105266 1/100 FA－010AFAZZ－6000 480元
105569 1/100 MSZ－006A1 ZETAPIUS－3000 240元
106042 1/100GF13－017NJ IIGOD 高达 2500 200元
107017 1/100 RX－77－2 镭射大炮－3000 240元
107724 1/100MSZ－006C1 高达－3000 240元
108827 1/100 东方不败 高达－2800 230元

HG(绝版高达两部)
RX178 高达 NK－Ⅱ 29712－1000 80元
RX－78－2 高达 29511－1000 80元

HG
74438 1/144 VC 金百式－1500 120元
78209 1/144 VC 大魔－1500 120元
78213 1/144 VC RX－78 GP01FB－1500 120元
102407 1/144VC RX－78－2 高达－1000 80元
103327 1/144 MSN－02 Eeohg－1800 150元
107016 1/144 RX－78－GP03S 高达－1600 130元
107719 1/550 AMX－002－1200 100元
107720 1/144 MS－14FS 红勇士－1500 120元
107723 1/144 沙漠大魔－1600 130元

新机动战记W高达
47165 1/100W－1 飞翼高达－1500 120元
49513 1/100W－7 超级死神高达－1800 150元
56316 1/100 EW－1 双龙高达－1800 150元
57137 1/100 EW－20 型飞翼高达－2000 160元
59767 1/100 EW－4 重炮手高达－2000 160元
59769 1/100 EW－5 超级死神高达－2000 160元
60626 1/100 EW－6 沙多洛高达－2000 160元
61209 1/144 EW－01O 型飞翼高达－1000 80元
61210 1/144 EW－03 重炮手高达－800 65元
61213 1/144 EW－05 死神高达－1000 80元
61214 1/144 EW－07 沙多洛高达－800 65元
61215 1/144 EW－06 双龙高达－1000 80元

特别版W高达(透明版)
71257 1/144 EW－01O 型飞翼高达－1500 120元
71258 1/144 EW－03 重炮手高达－1200 100元
71262 1/144 EW 沙多洛高达－1200 100元
71263 1/144 EW 双兴龙高达－1500 120元

0079(08从S小队)
61217 1/144 扎古 MS－06－800 65元
61218 1/144 老虎 MS－07NB 3－800 65元

0083(星尘回忆)
34561 1/144 高达 RX－78GP 01FB－1000 80元
35765 1/144 高达 RX－78GP 03S－1000 80元

(夏亚之反击)
10420 1/144 RX－93V 高达－800 65元
10421 1/144 REGZ(RGZ－91)－800 65元
20869 1/144 沙渣比－1000 80元
23464 1/144 捷帝多加－800 65元
24391 1/144 RX93V 高达(重装备)－1000 80元

(0080 口袋中的战争)
27528 1/144 大魔Ⅱ型－700 55元
27548 1/144 格罗古古－700 55元

特价高达
另有 RX78－GP03D 武器库一套(全长一米)
货号 107985 1780元(限三台)
77072 MG1/100 MSN－04 沙渾比－8000 560

以上高达模型免邮费

郑重承诺：阁下在闯关族及各分店所购新主机均有"闯关族"及"◆"明显商志，均为原装正品，受法律保，如遇质量或其它问题请拔打投诉电话：0371－6967363或13700881126联系　诚征各地经销商闯关族经八路零售，邮购总店地址：郑州市经八路北段11号院7号13号，电话：0371－3924564

郑州：经八路北段闯关族游戏专营
电话：0371－3924564 葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族 电话：0371－6967363
庆丰街火车头体育场南50米 郑州超群模型玩具
手机：13903821775 联系人：付炎
苑陵商场一楼 1559档 电话：6953031 焦水河
金林市场二楼 A2044 电话：0371－6996122

各地连锁店如下：
新乡：闯关族二百货二楼A区18号
电话、传真：0373－2048332、13017540416 联系人：周鹏
漯河：火车站兴亚科技市场一楼28、29号(图书超市对面)拳王电子
联系人：陈永超 电话 0395－2166617 13069566675
平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营 电话：0375－290852 王先生
南阳：工贸中心北一楼梯口 电话：0377－3087777 联系人：刘江
电话：0375－7895273 传真：0375－2990108 联系人：李龙
许昌：光明路中段附6号闯关族游戏专营 手机：13069519896 联系人：杨国杰
安阳：市解放路步步高专卖店(市中医院对面)电话：0372－5937633 郑先生
焦作：解放东路信访局北侧闯关族 电话：0391－2925015、13608498520 安先生
开封：龙亭区御街东口天翔模型中心 电话：0378－2880230、3854086、5979400 唐田乐

北京颐丰高达

邮购维修

原本店会员请持会员卡到店内注册，并有精美礼品赠送，送完为止。

原装PS2 30004型(原振手柄＋完美直读＋原装记忆卡＋AV线)	3095元
原装PS2 30000型(原振手柄＋电源＋AV线)	1890元
原装任天堂128位NGC(原配置)	1680元
原装微软XBOX美/日版(原配置)	2380元
原装PS－ONE(双振动手柄＋AV线＋电源＋记忆卡)	660元
原装DC－欧版(手柄＋电源＋AV线)	760元
原装GBA日产加亮版(橙，黑)	489元

(各种主机邮费10－45元)市场价有浮动，请以店内时价为准。

★本店各类游戏机周边、配件、软件齐全，价格特低。PSⅡ DVD游戏15，邮购请电询。

★本店维修部高级技师拥有丰富经验为您的游戏机解决各种疑难杂症，维修免邮费。

地址：北京市崇文区光明路甲1号颐丰高达商店，闫昶煦先生
电话：010－67161723 传真：010－67186755 邮编：100061
北京龙潭湖公园北门向北50米路东 乘6、60、607路游乐园下车 乘3、8、35、34、707、12、352、957、743、807、822路光明楼站下车。

天津 新光 大明 游戏专卖联合推出

批发另售

请认准新光、大明专卖 以免给您造成损失和麻烦。

1. 索尼PS1、PS2、PSone、XBOX、NGC、DC等各型号主机及周边配制。
2. GBA、GB机(百余种卡)。
3. 十六位世嘉m型全兼容双制式机(百余种卡)。
4. 日本卡通动画。

服务：特聘广州技师维修 并收购索尼、DC、GB

新光专卖：和平区滨江道91号(劝业至解放桥中间)
电话：022－27128075(23345729) **邮编**：300041
乘公交24、688、837、841、858滨江道站下车即可。
大明专卖：南开三马路51号(天商对面麦当劳南100米)
电话：022－27263218 **邮编**：300100
乘公交11、12、19、600、631、639、673、800、849、863、952、906天津商场站下车即可。

暑假大酬宾 长沙火炬电子 邮购、批零、维修

地址:长沙市解放东路22号 邮编:410001 电话:0731－4156067 闵炼南、吴萍。 您的地址一定要正确!
可在邮局汇款或到银行异地存款,建行帐号:4367422926170020122 交行帐号:6014284064667708 闵炼南

GBA 正版卡		风云少年	40	东尼滑板Ⅱ	59	蜘蛛人	62	新黄金太阳	78	洛克人Ⅰ、Ⅱ	40	大战略	60	网球王子	63	沙罗曼蛇	40
恶魔城	280	俄罗斯方块	45	伍佑卫门	40	街霸Ⅱ	60	光明之魂	62	魔法假日	62	皇家骑士团	60	职业网球	68	V 拉力3	72
黄金太阳	280	玛莉奥Ⅰ、Ⅱ各	40	上海麻将	42	铁拳	60	黄金太阳英	62	哈利波特	65	信长野望	60	NBA	54	GT Ⅰ、Ⅱ	40/62
玛莉奥	240	超级泡泡龙	40	职业麻将	62	拳王 EX	60	黄金太阳日	60	沉默遗迹	60	游戏王	64	足球小将	58	方程式赛车	40
洛克人 RPG	220	索尼克	60	大富翁	40	烈火之炎	60	龙战士Ⅰ、Ⅱ	40	银河之星	62	游戏王Ⅴ、Ⅵ	60/142	J 联盟	58	GTA 赛车	60
GBA 组装卡		绿色兵团	40	古惑狼 PS 版	60	光明力量	62	机战 A 中	62	炸弹人 RPG	40	寂静岭	72	实况足球	58	玛莉赛车	40
恶魔城中、日	60	坏玛莉	60	洛克人 Z	63	罪恶格斗 X	60	机战 A 日	60	特鲁尼克	60	祝福钟声	72	胜利足球	58	越野拉力赛	60
新恶魔城	68	魂斗罗Ⅱ	60	超魔界村 R	75	火爆摔角	55	机战 T	60	黑色母体	66	美少女学院	70	胜利 11 人 A	63	疯狂越野摩托	60
炸弹人红蓝	60	彩虹六号	60	羊之心情	64	怀旧街机合集	50	幻想水浒传	40	火焰之纹章	62	模拟学校	69	创造球会	68	铁鹰战士	62
快打旋风	40	钻地小子Ⅱ	40	龙珠	65	魔法封神	63	东京迪士尼	40	三国志	60	怪兽农场	69	F14 战斗机	40	**邮费:普,快包 5/15**	

PS Ⅱ 30000、30006、主机、手柄1、电源、AV、原封条绝对未动	低价	X－BOX、主机、手柄1、电源、AV	低价	GBA 港产、日产	485/495
可根据客户需要,为 PS Ⅱ加装各种直读	低价	PSone102、103、主机、手柄1、电源、AV	低价	GBA 128M 烧录机、主机、128M 卡,驱动盘、接口、电源	496
NGC、主机、手柄1、电源、AV	低价	欧版 DC、主机、手柄1、上网盘、AV 电话线	740	**所有主机保修五个月,邮费,普,快包 20/30 元,GBA 普,快包 10/20 元**	

火炬历来不掺杂使假,绝不出售换过光头的新主机,也不在随机所带的原装配件上做手脚,质量可靠,价格合理,服务到位,一切尽在明处,没有暗处。

配件繁多,又见调价,欢迎选购							
原装 PSone 新光头,二手 PS 光头	220/90	PS、SS、DC 电源,PS Ⅱ 90W、200W 铁盒	15/30/50	PS Ⅱ四分插,原装横竖支架	75/45	SS 直读 IC,制转,组装 AV 线	80/30/10
原装 PSone 振动手柄,H 型	60/76	原装新激光管,物镜,光头顶帽	25/15/15	DC 原装光头,驱动版,数据线	100/80/10	组装手柄,导电胶,十字架	12/1.5/1.5
新管、全制式 5.6 寸显示屏(保修)	580	光头电机,齿轮(7件),润滑脂	15/20/10	DC 原装振动卡,1M 记忆卡	105/100	4M 加速卡,8M 记忆卡	75/75
1M 记忆卡,四分插	15/45	光头支架,保护电阻,驱动 IC	60/10/40	手柄,2M、4M 记忆卡,振动卡	30/30/35/26	GBA 摇杆,2、4 头连机线	12/10/15
大、小格斗手柄,中文金手指	24/12/26	原、组装电源板,直读 IC(附图)	55/35/30	33K、56K Modem(附操作说明)	55/75	高效充电器,可调荧光灯,卡盒	24/22/2
制转,VCD 卡免改机、改机	22/190/160	光头数据线,延长线,电机线	20/6/6	DC 驱动开关,手柄导电胶,延长线	10/2/6	手包,屏幕保护膜,护套,镜面	15/7/7/7
组装手柄,原装手柄(一月包换)	7/46	PS Ⅱ原装光头,组装分量线	380/28	制转,VGA,全兼容,普通	30/58/45	耳机＋扣带,128M 对录机,64M 卡	12/280/130
原装 AV 线,组装 AV 线,S 线	15/8/10	原装手柄,8M 记忆卡,分量线	180/180/240	原装 AV 线,电源板,组装 S 线	15/70/15	NGC 原装记忆卡,组装 S 线	95/28
原装 AV 线,组装 AV 线,S 线		授权原装 8M 记忆卡,驱动 IC	160/40	DC 图像 IC,驱动 IC,保护电阻	160/20/10	X－BOX 原装手柄,遥控器	240/240
AV 分叉,手柄延长线,导电胶	24/6/1.2	组装 VGA,遥控器,铝合金机箱	240/32/105	SS 原装 JVC、三洋新光头,驱动板	105/90/85	**配件邮费/次:普包5元,快包15元**	

精修:SS、PS、DC、PS Ⅱ、GB、GBC、GBA 主机,用正宗零配件,切不借故换件,收费低,保质三月,无效退款。
软件:SS、PS、DC、PS Ⅱ游戏逾千,邮费/次5元,超过10张免邮费,有问题包换免邮费,目录免费,回邮信封邮票请自备。
回收:高价回收1000－9000型系列PS 机(主板好,光头为铝头,无论能否读盘)以及GBA、PSone、DC、PS Ⅱ主机或兑换。

MGS Ⅱ精纺全棉T 恤	30	FF10 男、女手表各	50
MGS Ⅱ精装情侣表	100	FF10 项链＋戒指＋匙扣	25
FF10 打火机＋烟盒	35	FF10 怀表 50 邮费同配件	

PS Ⅱ 正版		荒野兵器Ⅲ	350	**DC 正版**		黄金太阳	14	银河之星	14	三国无双Ⅱ	15	PS Ⅱ小彩版攻略	4	生化3	15	寂静岭	14
鬼泣	380	异度传说	430	刀魂	180	皇家骑士团	14	游戏王Ⅵ	15	鬼泣	13	莎木Ⅰ、Ⅱ	4/18	太空8、9	22/9	大航海Ⅳ	18
真三国无双Ⅱ	400	创造球会	380	限定版莎木Ⅱ	320	幻想水浒传	13	洛克人 Z	15	寂静岭Ⅱ	15	生化外传	15	勇者七	20	恶魔城Ⅰ、Ⅱ	18/15
ICO	330	鬼武者Ⅱ	360	格兰迪亚	280	机战 A	13	铁拳Ⅳ VR Ⅳ	16/15	GT Ⅲ(正)	18	樱花Ⅲ、Ⅳ	15/15	永恒传说	28	鬼屋魔影Ⅳ	15
合金装备Ⅱ	360	铁拳Ⅳ	350	限定版索尼克Ⅱ	180	游戏王Ⅴ	15	鬼武者Ⅰ、Ⅱ	16/18	零	14	阿卡迪亚	15	纹章传说	18	口袋金银厚本	20
装甲核心Ⅲ	390	VR 战士Ⅳ	260	限定心跳带原记	260	魔法假日	13	太空 X	16	机器人大战	15	格兰迪亚	15	恐龙1＋2	18	口袋红黄绿青	14
实况Ⅴ最终版	300	生或死Ⅱ加强	390	梦幻之星Ⅱ	220	龙战士1＋2	13	合金装备Ⅱ	12/22	创造球会	15	猎头者	15	寄生1＋2	16	GBC 星之海洋	14
实况六	410	港国际太空 X	300	樱花大战Ⅲ	320	沉默遗迹	14	荒野兵器Ⅲ	15	基连野望	15	恐怖公园	15	恐怖1＋2	14	PS、DC 小本攻略 2元	
三国之心	420	日国际太空 X	350	邮费普、快包	10/20	光明之魂	14	异度传说	15	装甲核心Ⅲ	15	生化1＋2	20	枪神Ⅲ	15	攻略邮费/次 3元	
机器人大战	440	基连野望	380	**彩版游戏攻略**		火焰之纹章	14	ICO	10	实况六	15	生化2＋3	18	盗墓Ⅴ	15	火炬发货就是快!	
GT Ⅲ	290/240	枪下游魂	450	足球小将	15	新恶魔城	16	绝命绝体	15	PS Ⅱ金手指	15	DC 金手指	20	PS 金手指	20	包裹规范!	

北京腾腾游戏(原北京腾达游戏)6年老店真诚为您

GBA 卡:(GBA 卡每片邮费6元,两片9元,以此类推)

火炎之纹章	69	拉力赛车	69	光明之魂	69	银河之星	71	雷霆战机	49	太空战机	49	机器人大战 T	64
洛克人Ⅱ	68	洛克人 ZERO	71	梦幻封神	71	GTA 赛车Ⅱ	71	拿破仑	64	X－MEN	64	炸弹人 MAX	64
小精灵	75	罪恶工具 X	64	快打旋风	44	大战争Ⅱ	44	成龙	54	恶魔城中/日文	64	机战 A 中/日文	64
坏玛莉	64	玛莉Ⅰ、Ⅱ代	44	玛莉赛车	48	GTA 赛车	66	GT 赛车	44	街霸Ⅱ X	63	游戏王	69
游戏王6	148	风之克罗亚	44	龙战士	44	龙战士Ⅱ	64	DOOM	65	魔法假日	64	皇家骑士团	64
Z.O.E	71	三国志	64	烈炎之炎	64	拳皇 EX	64	奇奇怪界	45	实况足球	68	大战争	54
怪物农场	75	足球小将	64	大冒险	48	大富翁	44	四狂神战机	64	纯情房东	80	玩具兵	47
口袋拳击	54	桃太郎	65	实况2002	71	华纳明星	48	黄金太阳	64	朱罗纪公园	65	铁拳	64
索尼克	64	格兰宝	85	哈利波特	69	钻头先生	48	炸弹人 RPG	56	泡泡龙	44	J 联盟足球	64
幻想水浒	44	古惑狼	64	沙罗曼蛇	55	多鲁尼克冒险	64	中央大陆战记	64	摔角	67	蜘蛛人电影版	71

GBA 配件:

商品/价格	邮费	电源＋充电 25元	7元	贴膜(组)8元	6元	商品/价格	邮费	放大镜 15元	6元	商品/价格	邮费	商品/价格	邮费
耳机 14元	6元	高亮灯 26元	6元	贴膜(原)45元	6元	四头连线 13元	6元	保护胶套 16元	7元	金手指卡 165元	10元	挂带 5元	6元
小灯 10元	5元	盔甲 18元	6元	座充电器 45元	8元	两头连线 12元	6元	透明套 8元	6元	专用包 14元	6元	卡带盒六个 10元	6元

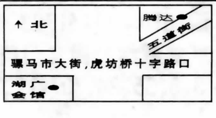
配件

PS 1M 记忆卡	14元	6元	PS 金手指卡	28元	6元	PS 手柄 PC 用接头	8元	6元	DC 手柄	35元	7元
PS 2M 记忆卡	32元	6元	PS S 端子	15元	6元	PS 组装手柄	8元		DC 原装手乘柄	78元	7元
PS 4M 记忆卡	35元	6元	PSAV 线	12元	6元	PS 制转	28元	6元	DC 格斗手柄	34元	7元
PS 8M 记忆卡	70元	6元	PS 原装普通手柄	38元	6元	PS Ⅱ分量端子(组)	30元	6元	DC 原装格斗手柄	190元	8元
PS 原装记忆卡	55元	6元	PS 退膛振动枪	58元	10元	PS 鼠标	45元	6元	DC 专用制转	30元	6元
PS 全芯片记忆卡	40元	6元	PSone 液晶屏(5寸)	598元	15元	PS 原装记忆卡	85元	6元	DC、VGA 盒	50元	6元
PS 北同四分插	41元	10元	PSone 充电器	130元	15元	DC 1M 记忆卡	26元	6元	DC 3合1手柄转换器	79元	6元
PS 北同多彩格斗手柄	21元	8元	200瓦220转110V 电源	80元	10元	DC 2M 记忆卡	28元	6元	DC、S 端子	20元	6元
PS 北同格斗小手柄	12元	8元	PS Ⅱ专用电源	35元	10元	DC 4M 记忆卡	34元	6元	DC、AV 线	15元	6元
PS 北通振动手柄	31元	8元	PS Ⅱ原装振动手柄	180元	7元	DC 振动包	22元	6元	通用制转	85元	10元
PS 原装光枪	220元	8元	PS Ⅱ原装分量端子	280元	10元	DC 原装振动包	113元	6元	6头多用 AV 线	12元	6元
PS 仿原装振动手柄	25元	8元	PS Ⅱ原装S 端子	270元	10元	DC 光线枪	65元	6元	AV 分插器	15元	6元

PS2 正版软件:(PS2 软件邮费每片8元,两片10元,以此类推)

三国无双2	415元	生与死	410元	极乐丸	355元	鬼武者	310元	皇牌空战Ⅳ	415元	GT 赛车3	305元	毁灭	355元
实况6	440元	太空战士 X	380元	生化完全版	350元	GT 概念版	245元	鬼泣	400元	燃烧战车Ⅱ	375元	保镖	290元
铁拳	405元	异度传说	455元	寂静岭	410元	VR 战士Ⅳ	375元	格斗蒂亚 X	435元	机战 IMPACT	465元		

GBA、DC、PSone、PS Ⅱ、NGC、等主机价格请电话垂寻。



邮购地址:北京宣武区虎坊桥五道街15号 联系人:杨诺宾 邮编:100050 电话:010－63153732
乘车路线:6路、102路、105路、14路、15路、25路、66路、50路、36路、特5路、虎坊桥站下车

北京嘉兴游戏机经营店

快

好消息 嘉兴精品模型中心隆重开业！

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手办、游戏精品

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号

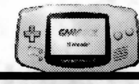
电话/传真：010－64031591　模型模型中心热线电话：010－64035610

邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱　收件人：蔡晓初 先生　邮编：100010

实惠便宜在嘉兴！

NGC 特价 1580 元
NGC 生化危机价格 4？？
GBA 烧录卡 128M＋烧录器 550 元
PS Ⅱ完美直读现以上市(请电询)

热卖中！



GBA 价格 499 元
(日本原装颜色不限)

微软 XBOX 美、日版价格 2380 元

原装主机		
任天堂原装 128 位 NGC(原装电磁震动手柄，电源，AV 线)	1580 元	邮资 30 元
索尼原装 PS2 30006 型(原装电磁振动手柄，原机 AV 线，电源线)	1950 元	邮资 50 元
索尼原装 PS2 30000 型(原装电磁震动手柄，原机 AV 线，电源线，保修半年)	1960 元	邮资 50 元
索尼原装 PS2 30001/30004(原装电池手柄，原机 AV 线，电源线，完美直读，保修半年)	电询	邮资 50 元
索尼原装 PS－ONE(原装震动手柄，AV 线，电源，保修半年，终身维修卡)	650 元	邮资 30 元
索尼原装 PS－7501(双手柄，AV 线，电源，保修半年，终身维修卡)	590 元	邮资 30 元
世嘉原装 DC－欧版(原装手柄，震动器，AV 线，110V－240 电源，56K 调制解调器，保修半年)	750 元	邮资 40 元
世嘉原装 DC－美版(原装手柄，震动器，AV 线，110V－240 电源，56K 调制解调器，保修半年)	750 元	邮资 40 元

DC 原装光头 140 元
原装 PS Ⅰ光头 170 元
原装 PS Ⅱ光头 280 元
(外省客户请电询) 邮费 10 元

掌机系列
原装任天堂 32 位彩色手掌机 499 元邮费 20　原装 SNK16 位彩色手掌机 470 元 邮费 20　原装百代 16 位彩色手掌机 480 元 邮费 20
原装任天堂 GB 彩色手掌机 390 元 邮费 20　原装任天堂 GB 薄机 265 元 邮费 20(邮购 GB 配件价格请参考 3 月份广告)

GBA 卡大全　GBA 卡和 GB 卡免邮费　GBA 配件邮费 5 元

GBA 卡 — 新卡推荐

黄金太阳Ⅱ	83	烈火之炎	75	少年街霸 3	电询	GT 2	76
恶魔城Ⅱ白夜协奏曲	79	魔法假期	69	铁拳	69	冰河世纪	75
实况 6	75	西方大陆战记	95	恐龙危机	86	役满麻将	75
龙珠 ZERO	76	泡泡龙	55	恐龙岛	75	露娜	73
火焰之文章	73	欧洲拉力	75	怪物公司	75	时空之轮	85
光明之魂 RPG	73	口袋电击兽	79	古惑狼	68	头文字 D 赛车	79
光明之魂格斗版	85	洛克人 2	73	妖怪道士	83	蝎子王	76
炸弹人 2(红、蓝)	72	实况足球 2002	69	养龙的人	75	网球王子	71
机械天使	105	J 联盟实况足球	100	封神榜	79	羊得心情	69
真人快打	79	德鲁尼克大冒险	69	机械化兵团	69	沉默的遗迹	69
极线小轮车	79	海陆空大战 2	88	足球小将	74	魔界村 R	81
幸运鲁克大冒险	68	坏玛莉 4	69	洛克人 ZERO	74	信长夜闻录	86
索尼克	68	三国志	69	GBA 带电兽(红\蓝)	79	彩虹六号	71
玛莉奥 1/2	49/50	龙战士 1/2	49/51	卡片召师	85	风之少年Ⅱ	78

皇家骑士团	68	极线运动	80	全日本 GT	68	雷曼	85	GBA 原装放大镜(带灯)	35 元
黄金太阳	68	3D 战机	55	GTA 赛车	69	纯情房东	78	GBA 高亮度夜视灯	25 元
恶魔城(中文)	68	F14 战斗机	57	全明星赛车	63	扁蝠侠	75	GBA 对战线	18 元
机器人大战 A 中文	68	雷霆战机	53	玩具兵人	69	叮当猫 2	83	GBA 原装屏目	15 元
拳皇 EX	68	寂静岭	115	游戏王 5	75	美少女公司	83	GBA 高效充电宝	25/55 元
ZOE	79	大战略	75	游戏王 4	75	厨房大作战	75	GBA 专用包	28 元
幻想水浒传	69	街霸	69	拿破仑	75	游戏王 6(128M)	165	GBA 格斗盔甲	19 元
亚特兰地斯	75	恶魔城	85	蚯蚓战士	75	口袋摄影(128M)	65	GBA 黄金太阳(攻略)	20 元
X－MEN 战士	80	玛莉奥赛车	52	日本 J 联盟足球	110	棋胜	75	GBA 原装高亮度灯(可调光)	40 元
蜘蛛侠	79	火爆手球	73	Q 版赛车	75	大盗武佑卫门	65	GBA 皇家骑士团(攻略)	20 元
罪恶工具	69	蜜蜂丁克大作战	75	快打旋风	53	侏罗纪	75	GBA 恶魔城(攻略)	20 元
信长野望	73	炸弹人	59	空中管制员	75	实况棒球	79	GBA 机器人大战 A(攻略)	20 元
黑衣特警	75	钻地小子	49	风之古利亚	58	GBA 原装电视		GBA 魔法假期(攻略)	20 元
雷神之垂	75	叮当大冒险	75	沙藤曼蛇	56	连接器	550	GBA 光明之魂(攻略)	20 元
东尼滑板Ⅱ	90	超级猛男	110	凶宅	75	GBA 原装金手指	165	GBA 火炎文章(攻略)	20 元
滑板小子	75	垂钓巴斯鱼	75	成龙	66			GBA 沉默遗迹(攻略)	20 元
		大富翁 5	55	哈里波特	75				

GB 游戏卡一律免邮费，在您汇款时请写清姓名、地址、邮编及所购物品，我们将以极快的速度为您提供周到的服务！

GB 彩色单卡 — 特新推荐　GB 金手指 39 元！

指环王(中)	58 元	洛克人 X2	24 元	红色警报(彩)	45 元
星之海洋(中)	58 元	风来之西林 2	39 元	时空之章(中文)	29 元
风来之西林 2(中)	55 元	星之海洋	39 元	大地之章(中文)	29 元
卧虎藏龙(中)	68 元	孤岛冒险 2(中文)	45 元	心跳回忆(中文)	50 元
生化危机(中)真	58 元	勇者斗恶龙 3(中文)	44 元	真女神转生(中文)	42 元
傲视三国(中)	65 元	炼金术士 中文	68 元	合金装备(中文)	38 元
哈哩博特(中)	48 元	牧场物语 3 中文	29 元	鬼武者(中文)	29 元
红警(中)	68 元	古墓丽影(中文)	58 元	水浒神兽(中文)	75 元
封神榜(中)	45 元	樱花大战(中文)	68 元	勇者斗恶龙怪兽 2(中文)	59 元

坏玛莉 2	35 元	游戏王 4 中文	58 元	NBA2001	43 元	吞食天地 3(中文)	25 元	第二次机战中文	32 元
坏玛莉 3	36 元	塞尔达中文	25 元	实况 2000	43 元	孤岛冒险Ⅰ(中文)	30 元	第五次机战中文	26 元
水晶中文版	29 元	塞尔达日文	32 元	玛莉 3	34 元	魔界村(彩)	35 元	篮球飞人 2	20 元
口袋金中文	22 元	心跳体育版	44 元	拳皇 2000	29 元	烈火战车(彩)	45 元	太空战士 4 中文	25 元
口袋银中文	22 元	心跳文艺版	44 元	流行音乐 4	46 元	口袋红中文	26 元	赌神 2	22 元
口袋金日文	25 元	大富翁中文	25 元	NBA2K1	37 元	口袋绿中文	26 元	魂斗罗 6	13 元
口袋银日文	25 元	勇者斗恶龙中文	36 元	超级机战 F 中文	27 元	口袋黄中文	28 元	三国志中文	23 元
游戏王 1 中文	29 元	三国志 2 中文	26 元	新洛克人 X	29 元	口袋青中文	26 元	忍者龙剑传	13 元
游戏王 2 中文	39 元	玛莉网球	36 元	格斗四人组(彩)	40 元	拳皇 97	27 元		
游戏王 3 中文	25 元	NBA2000	35 元	侏罗纪 3(中文)	28 元	月影村的怪物	25 元		

GB 手掌机合卡目录

007002	97、96、洛克人 2、魂斗罗、钢弹、坦克大战、太空斗士	58 元	12C03	天使之翼 2/国际足球 98/灌兰高手/J 联盟足球/十项全能/热血硬派/热血高校/明星兰球/世界保龄球/美式足球/乒乓球/足球小子	40 元
004002	口袋妖怪－金/太空战士 4(中文)彩色七龙珠 第 5 次机战(全中文)	55 元	JPS－0A2	花木兰/格斗 96/洛克人世界 3/小叮当 2/忍者龟 3/魂斗罗 2/乱马 1/2/一对一兰球/BB 战士/恶魔城/俄罗斯方块/打击方块/炸弹杰克/坦克	48 元
007001	勇者斗恶龙、第二次、三国 3、龙珠 Z、忍龟、玛莉、食鬼	56 元	009001	格斗天王 97 洛克人 3 忍者龟 3 魂斗罗 灌篮高手 森林王子 玛莉兄弟 打砖块 智慧方块	49 元
004004	游戏王 3/口袋妖怪－绿/第 5 次机战/口袋妖怪－黄(全中文)	56 元	010001	格斗 97 龙珠 SD 格斗 魂斗罗 2 双截龙 3 雪人兄弟 玛莉医生 方块 2 坦克大作战 大富翁	49 元
AK401	第二次、太空战士 4、吞食天地、三国志 3	56 元	GPS018	玛莉欧 5、4、3、2、1 玛莉欧轰炸 玛莉医生 玛莉撞砖 玛莉厨师 玛莉赛车 玛莉小精灵 玛莉先生	46 元
AK005	游戏王 3、口袋黄、大战略、三国 3、第二次	56 元	JPS－022	格斗 96/幽白 1、2、3、4/乱马 1/2/街头格斗/元祖快杰/鳄鱼先生/妖精传说/所罗门之谜/企鹅乐园/玛莉网球/疯狂大射击/扑克大合集	59 元
005001	口袋蓝/口袋绿/三国志/第 5 次机战(中文)魔法球	56 元	012001	口袋格斗王 口袋妖怪(金 黄 红 蓝 绿)宇宙战机 火箭任务 网球 越野车 方块 足球小子	115 元
005002	太空战士 8/三国志/口袋红/吞食天地 3(中文)忍者龟	56 元	2038	格 96/洛克 2/幽白 4/魂斗罗 1/雪人兄弟/法拉力/忍者蛙 2/足球 2000/花式撞球/明星兰球/乒乓球/网球/世界保龄球/智慧弹跳球/方块 2/打砖块/旋转方块/画图方块/打击方块	48 元
006001	口袋银/FF4/机战 5/第 5 次机战/大富翁/七龙珠(中)魂斗罗 6	68 元	01003	口袋红、绿、蓝、太空战士 4、第二次、信长野望、玛莉医生、坦克大战、网球、炸弹人	65 元
006002	塞尔达/口袋绿/吞食天地/机战 5/数码暴龙 4/三国志(中)	68 元	AK008	新合卡 82 合 1 绝不重复	76 元
2034	格斗天王 96/双截龙 1、2、3/洛克人 1、2、3/魂斗罗 1、2/中国拳外传/世杯足球	47 元	009002	格斗王 95 格斗王 96 热血足球 热血硬派 热血高校 热血纪录 热血时代 热血赛车 热血台球 热血进行曲	33 元

日本百代手办 黄金版圣斗士

山羊座 70 元	金牛座 70 元	青铜/白银版圣斗士	
双鱼座 70 元	处女座 70 元	星矢	60 元
天秤座 70 元	射手座 70 元	紫龙	60 元
金狮座 70 元	棉羊座 70 元	冰河	60 元
天蝎座 70 元	双子座 120 元	瞬	60 元
水平座 70 元	巨蟹座 70 元	一辉	60 元
		(邮费均 10 元)	

精装彩色攻略

最终幻想 7	27	机器人大战 A(DC)	20	吸血迷城	20	PS2/DC 猎头者	25
最终幻想 8	23	恐怖反应 1＋2	20	三国志 7	23	PS2 铁拳 4	25
最终幻想 9	15	战国梦幻	20	莎木	15	PS2 VR 战士 4	25
最终幻想 10	20	牧场物语 3	20	莎木 2	20	PS2 荒野兵器 3	23
永恒传说(原装)	25	真三国无双 2	20	病血(illbleed)	20	PS2 侍	23
勇者斗恶龙 7	20	寄生前夜 1＋2	20	鬼武者	20	PS2 机器人大战	25
射雕英雄传	20	鬼屋魔影 4	15	GT 3(原装中文版)	20	PS2/DC 生化危机 4	28
大航海时代 4	20	创造球会特大号	20	永恒的阿卡蒂亚	23	GBA 金手指大全	25
合金装备	25	寂静岭	22	恶魔城年代记	20	PS2、PS、DC 金手指	25
生化危机 2＋3	22	寂静岭 2	20	PS2 王国之心	22	PS2 合金装备 2	25
生化危机(枪版)	20	鬼泣	20	PS2 鬼武者 2	22		
机器人大战 A	15	恐龙危机 1＋2	20	PS2 异度传说	22	(邮费 1 本 4 元，2 本 6 元)	
机器人大战 A 外传	20	纹章传说	20	PS2 零	22		

本模型中心模型数量很多，因版面限制，不能详细列出，凡在本店购模型者，送模型详细目录一份(单邮目录请付 5 元邮费)

嘉兴模型中心原装高达模型目录

酬宾　在模型中心购物，送会员卡一张，有更好的折扣等着您！

货品名 型号	价格	邮费	货品名 型号	价格	邮费	货品名 型号	价格	邮费
75681 新 1:60PG RX－178MK2	1500	40	08827 新 1:100MG 东方不败	280	20	07719 新 1:550HG AMX－002	120	15
05569 新 1:100 MG 阿姆罗专用 Z 高达	300	20	07724 新 1:100MG 量产 Z 高达	300	20	07720 新 1:144HG MS－14F S 重装红勇士	150	15
05570 新 1:100 MG RX77－2 高加侬	300	20	78212 新 1:100MG RX－93V 高达	500	40	08020 新 1:100HG GP03S 运输机(长达 1 米)	2800	80
05571 新 1:100 MG G 神高达	250	20	48287 新 1:60MG W－飞翼零式(TV 版发光型)	350	30	55153 HG 新世纪 EVA－零号机	250	20
05572 新 1:144 MG GP03S 高达	160	15	100567 1:100MG MS－07B3 老虎	300	20	55154 HG 新世纪 EVA－1 号机	250	20
75680 1:60PGZ 高达	2000	40	100584 1:100MG MSN－100 金百式	450	25	55155 HG 新世纪 EVA－2 号机	250	20
48129 1:100MGRX－78－2 高达	250	20	101788 1:100MG RX78GP03S 高达	350	25	55156 HG 新世纪 EVA－3 号机	250	20
48517 1:100MG MS－06F/J 渣古Ⅱ	250	20	103328 1:100MG RGZ－91 RE－GZ	400	25	56321 HG 新世纪 EVA 第十三史徒	250	20
52673 1:100MG Z 高达	300	20	104021 MG 1:100 AMX－004 戈碧尼	400	25	03908 1/550 2X78－GP03 运输机	150	15
52969 1:100MG RX－78 Ⅲ 高达	250	20	60625 1:60PG RX－78－2 高达	1200	40	61210 1/144EW－03 重炮手高达	80	10
57919 1:100MG GP－01 高达	250	20	72572 1:60PG 渣古兵器套装	300	20	61211 1/144 EW－2 托古斯Ⅲ	80	10
59766 1:100MG GP－01FB 高达	300	20	77659 1:60PG 0 型装备飞翼高达	1500	40	61213 1/144 EW－05 死神高达	100	10
61220 1:100MG GP－02 高达	400	20	47165 1:100W－1 飞翼高达	150	15	61214 1/144 沙多洛高达装备	80	10
61680 1:100MG RX78－2 高达	350	20	47166 1:144 W－01 飞翼高达	50	10	61215 1/144 EW－06 双龙高达	100	10
70949 1:100MG RX78 高达(NT－1)	300	20	47223 1:144 W－02 双龙高达	50	10	61216 1/100 沙班战友	200	15
71420 1:100MG 超级高达 RX－178	400	25	47366 1:100W－2 双龙高达	150	15	77149 1/144 飞翼高达	60	10
71690 1:100MG zzYM DP	400	25	48288 1:100W－4 0 型飞翼高达	150	15	77150 1/144 0 型飞翼高达	80	10
71691 1:100MG GRUN－79N	300	20	48815 1:100 W－高达艾比安	150	15	77151 1/144 死神高达	60	10
72574 1:100 黑色渣古	300	20	49512 1:100 W－6 雅朗高达	180	15	77153 1/144 双龙高达	60	10
72576 1:100 大魔	400	25	49513 1:100 W－7 超级死神高达	180	15	77156 1/144 沙多洛高达	60	10
74440 1:100 武装大魔	400	25	57137 1:100 EW－0 型飞翼高达	200	15			
76372 1:100MG RX－78 高达	300	20	59769 1:100 超级死神高达	200	15			
77072 1:100MG MSN－04 沙渣比	800	40	61209 1:144 EW－01 型飞翼高达	100	15			
77634 1:100MG RX－79G 高达 EZ8	300	20	8652 1:144 西渣古	120	10			
78212 1:100MG RX－93 V 高达	500	40	8653 1:144 量产渣古	120	10			
10036 1:100MG MS－18E 金宝帆	400	40	20267 1:144FA ZZ 高达	100	15			

注：购以上模型物品打 8 折优惠，邮购时请写清货品号和型号。如有不详，请电询。

因市场价格有浮动，零售请以店内时价为准。E－mail：jiaxing999@sina.com　http://www.jiaxingTVGAME.Yeah.net 欢迎浏览

主力经营:XBOX、PS2、NGC、GBA、PSone、DC、等日本游戏精品及各种限定版产品。

晨光

嘉娜本

我们支持正版

迁址!

游戏周边邮费30元,游戏邮费10元

本店长期备有游戏正版,游戏周边及各类游戏限定!欢迎来电询问

地址:北京东城区鼓楼东大街 276 号

本店可以预定任何日本原装游戏,机器,游戏周边产品,各种模型精品,预定后到货速度快,欢迎广大玩友前来预定。

PS2	DJ 机+盘	1180	RGB	330	NGC	手柄	260	XBOX	手柄	330	DC	数码相机	850	PS	飞行摇杆	390	RFU	185
	钢琴机+盘	1280	S 端子	180		59 记忆卡	150		记忆卡	310		格斗手柄	150		手柄	70	分插器	95
	打印机+盘	930	色差端子	280		GBA 互动线	180		DVD 遥控器	320		记忆卡	95		手柄震	105	鼠标	90
	调制解调器	1200	光线枪	280		调制解调器	630		S 端子	350		鼠标	85		PDA	280	键盘	180
	外置硬盘	1780	键盘	520		S 端子	230		分量端子	310		键盘	115		方向盘	350	舞毯	270
	内置硬盘	1850	支架套装	720		色差端子	260		RGB	410		调制解调器	95		铁拳 3 摇杆	390	屏幕	1280
	GT 方向盘	980	手柄	200		D 端子	320		方向盘	580		钓鱼控制器	110		调制解调器	560	金手指	160
	铁拳 4 摇杆	580	8M 记忆卡	170		GBA 数码相机卡	950		手柄转换器	210		摇杆	120		贴身控制器	580	震动枪	280
	VR4 摇杆	580	DVD 遥控器	320		电源	450		生与死 3 摇杆	400		S 端子	210		指挥棒	320	记忆卡	80
	电车控制器	680	噼啪控制器	680		SD 记忆卡	380		光线枪	380		手柄	105		吉它	380	光头	280

PS2	合金装备	360	星之海洋 3	480	NGC	生化危机	410	XBOX	神秘岛/限	450/780	DC	樱花 1 怀旧	630	CD	合金装备	380	WE6	430
	铁拳 4	400	波波罗 3	450		生化危机 0	450		李小龙	460		樱花 2 怀旧	650		FF10	680	露娜	580
	VR4	380	ICO	350		动物番长	540		实况足球	520		樱花 3 怀旧	680		心跳 3	480	VF4	400
	FF11	480	寂静岭 2	410		封神演义	410		NBA 2002	470		樱花 BOX	2100		幻想水浒	480	ZOE	430
	FF10 国	380	机甲兵团	450		科比布兰特	520		刀魂 2	480		太空屏道 2	530		DQ1－3	1380	生化 3	450
	异度装甲	460	战场	430		水上单车	300		寂静岭 2	430		特大号 2	420		恶魔城	480	ICO	400
	装甲核心 3	430	王国之心	450		索尼克	410		光环	430		沙木 1/2	450/430		樱花 4A	580	拳皇	520
	WE6	380	狂野历险 3	430		阳光玛莉	480		SEGA GT	470		格兰地亚 2	480		樱花 4B	580	EVA	690
	鬼舞者 1/2	350/380	三国无双 2	410		兽化格斗	430		恐龙危机 3	520		樱花 1－4 限定版	电讯		异度装甲	580	机战	620
	鬼泣	400	异度装甲	450		RUNY	430		合金装备 X	580					沙木	420	柯楠	320

PS	露娜	420	机器人大战 A	450	GBA	游戏王 6	680	桃太郎	380	羊之心情	410	GAMESTATION	PS2 主机(原配)	1930/50
	露娜 2	450	幻想水浒 2	450		恶魔城	380	洛克人 Z	450	龙珠	450		NGC 主机(原配)	1730/50
	DQ1－2	590	荒野兵器 1－2	950		恶魔城(白)	580	玛莉 2	380	疯狂的士	360		XBOX 主机(原配)	2380/50
	FF4－6(合)	890	生化 1－2	750		足球 2002	480	M－MAN	380	V 拉力 3	380		GP32 主机+游戏一款	3980/30
	FF7－9(单)	560	97 拳皇	470		龙战士 1－2(单)	360	黄金太阳 2	480	黄金太阳 2	480		SC 水晶天鹅+游戏一款	980/30
	恶魔城(月)	430	足球 2002	450		火焰纹章	450	口袋妖怪	530	魔界村	450		GBA 主机	498/30
	恶魔城(历)	410	铁拳 1－3	850		光之力量	450	科纳米怀旧	430	铁拳	320		N64 主机(原配限)	1580/50
	幻想水浒	450	幻想系列(合)	1050		魔法假期	410	三国志	410	机战 A	350		PSone 主机(原配)	720/50

本店长期高价回收游戏主机及游戏周边　　⟹ 本广告长期有效

★邮购地址:北京市东城区鼓楼东大街 276 号　邮编:100009　收件人:王嘉　电话:010－64050516

七月特价
GBA 合卡 128 元

上海王子游戏

GBA 卡三合以上(含三合)折 **9·5** 折

七月特价
WS 彩色主机全新 380 元

邮购(收款)地址:上海市新昌路 448 号　收款人:鲁薇　邮编:200003　邮购热线:021－63590463

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PS2 主机(直读)	2800/30	PSone 主机	620/30	GBA 主机	500/20	SONY T650I 掌上电脑	2980/10
PS2 主机(30006 型)	1850/30	PS/PS2 二用摇杆(原)	250/10	GBA 原装充电器	350/10	卡西欧 BE－500 掌上电脑	2280/10
PS2 VR4 摇杠(原)	680/20	PSone 大富翁手柄(原)	280/10	GBA 原装电源	180/10	SONY NI 录放机	2380/10
PS2 等量分子线(原新)	220/10	PSone 通威大摇杠	90/10	GBA 原装贴膜	58/10	SONY R909 录放机	1980/10
PS2 S 端子线(原/组)	190/30	PSone 钓鱼竿	88/10	GBA 上网写卡器(128M)	690/10	SONY N707 录放机	1850/10
PS2 遥控器(原)	250/10	PSone/PC 二用舞毯	48/10	GBA 专用保护灯	40/10	建伍单放机	1280/10
PS2 XBOX(原)	350/10	DC 主机(日/欧)	820/780/30	GBA 二合一摇杠	28/10	松下单放机	1180/10
PS2 太 10 支架	68/10	DC 枪(全对应)	88/10	GBA 放大镜	25/10	GB 二手彩机(送卡)	298/10
PS2 四分尺(组)	90/10	DC 大摇杠	88/10	WS 彩色主机(新)	380/20	万用 VGA	350/10
NGC 主机	1650/30	DC VCD 摇控器(套)	88/10	WS 对打线(原)	150/10	万用制制	190/10
NGC 分子线(原)	290/10	DC 上网付费卡	170/10	WS6 件套	48/10	GB 二合一充电器	19/10
NGC S 线(原)	190/10	土星原装赛车方向盘	58/10	WS 耳机(原)	250/10	GB 音响	28/10

以下游戏邮费 10 元,三合以上免邮费。王子为您从日本订购一切游戏软件和硬件。

品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格
PS2 核心装甲 3	480	PS2 风之克罗迪亚	280	WS 诞生	90	DC DDR	150	GBA 魔剑 X	85	GBA 奇奇怪界	78
PS2 异度装甲	390	PS2 机器人大战(限定)	780	WS 圣兽格斗	80	N64 皇家骑士团	280	GBA 三国志	85	GBA 铁拳	78
PS2 王国之心	480	NGC VR 射手 3	350	DC 梦幻之星 2(全新)	380	N64 金刚大赛车	150	GBA 实况足球	85	GBA 街霸 2	78
PS2 鬼武者 2	390	NGC 音速 3	390	DC 樱花大战 4(限定版)	820	N64 口袋金银二合一	450	GBA GT 赛车 2	85	GBA 大富翁	78
PS2 真三国无双中文	250	NGC 世界杯 2002 足球	390	DC 拳王加强版	290	N64 四国战机	150	GBA 坏玛丽 4	85	GBA Q 版赛车	75
PS2 铁拳 4	290	NGC FIFA2002 足球	390	DC 出租英雄	180	GBA 七龙子	88	GBA 露娜	85	GBA 超音鼠	75
PS2 VR4	350	NGC 封神榜	390	DC 魔剑 X	180	GBA 牧羊犬	88	GBA 光明之魂	85	GBA 俄罗斯方块	75
PS2 太阁立志传 4	390	NGC 动物森林	420	DC 樱花大战 2	220	GBA 创造学校	88	GBA 火炎纹章	85	GBA 足球小将	75
PS2 MOTOGP2	390	NGC 路易大冒险	290	DC 特攻队	180	GBA 网球王子	88	GBA 炸弹 2	83	GBA 玩具军人	75
PS2 太空 10 国际版	390	NGC 生化危机(记录卡)	430	DC D 之食卓 2	180	GBA 机械怪兽	88	GBA 机器人大战 A	83	GBA 雷曼	75
PS2 荒野兵器 3	390	NGC 拳王对街霸 2	350	DC 梦幻之星一代	150	GBA 蜘蛛侠	88	GBA 皇家骑士团	83	GBA 吃豆小子	75
PS2 三国战机	380	NGC 玛丽 3	480	DC 空中飞舞	250	GBA 人生游戏	88	GBA 恶魔城	83	GBA 玛丽	60
PS2 装甲核心 2(日)	420	NGC 神机世界	480	DC VR 射手 2	150	GBA 怪兽史瑞克	88	GBA 格斗 EX	78	GBA F－1 赛车	60
PS2 寂静岭 2	350	WSC 太空四代	360	DC 音速一代(全新)	30	GBA 沉默遗迹	88	GBA 游戏王 5	78	GBA 钻地小子	60
PS2 黑暗战士	420	WSC 太空 2 代	380	DC 音乐之声	150	GBA 洛克人 2	88	GBA 机器猫	78	GBA 合卡(多种)	130
PS2 英雄谭 2	280	WSC 宇宙战舰	350	DC 鬼屋二代	80						
PS2 生与死 2	450	WS 机器人大战	280	DC 夺宝英雄	80						

王子有专业维修人员为您维修、保养、改装 PS2、NGC、XBOX、DC、PS、GBA、WSC 等机,立等可取、价格合理。

上海王子游戏精品店
地址:上海市新昌路 448 号(新闸路向南 100 米)
公交 15 路、21 路、19 路、939 路、136 路、801 路,均可到达
地铁一号线:新闸路站下,新昌路出口
电话:021－63590464　营业时间:10:00～18:30(节假日照常营业全年无休)

上海王子川北店
地址:虹口区东宝兴路 239 号(四川北路口)
公交 18 路、21 路、轻轨明珠线到东宝兴路站下
电话:021－63246365
营业时间:10:00～20:30(节假日照常营业)

北京瑞明兴隆游戏服务中心

回收二手机　诚征各地加盟店　批发、零售、维修、邮购

休闲假日别徘徊　快到瑞明兴隆来

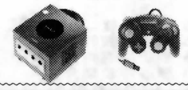
本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，**保证您在7天内收到物品**。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！

好消息　本月掌机以旧换新 GB 薄机 + 390 元 = GBA 彩机
GB 薄机 + 220 元 = GBC 彩机
GBC 彩机 + 280 元 = GBA 彩机　**免邮费**

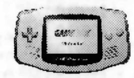
本服务面向全国大量按市价 60% - 80% 高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换 PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP 及正版软件。

本月特价：GBA + GBA 卡带(任选) + GBA 高效 15 小时充电器 + 七彩腰包 + GBA 专用耳机 + GBA 专用卡盒 + GBA 原装贴膜 + GBA 皮套 + GBA 高亮度灯 690 元
GBA 豪华套机：GBA(日)橙、黑主机 + GBA 卡带 + GBA128M 刻录卡 + GBA 原装金手指 + GBA 高效 15 小时充电器 + 七彩腰包 + GBA 专用耳机 + GBA 专用卡盒 + GBA 原装贴膜 + GBA 皮套 + GBA 高亮度灯 1290 元

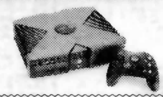
时尚主机



任天堂 128 位
NGC 游戏机
价格 1580 元



任天堂 32 位手掌机
GBA 原装机 480 元
GBA(日)橙、黑限定 550 元
GBA(限)主机 1080 元



微软 XBOX 原配制 1980 元
微软 XOBX 主机 + 生与死Ⅲ 2480 元
微软 XBOX 限定版 3280 元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

游戏主机

PS2 30000 型(30001、30004、30006) + 双振动手柄 + 美塞亚完美直读 + 原装 8M 记忆卡 + 原装 S 端子线 + 原装大电源 + PS2 支架 + DVD 游戏　2980 元

PS2 30000 型(主机 + PS2 原装振柄 + 原 AV 线)1850 元
PS2 10000 型(双原震手柄 + 原 8M 记忆卡 + 原驱动盘 + 原 AV 线 + 原分量端子线 + PS2 支架 + 原版游戏)5880 元(含特快邮费)
PS2 15000 型(原震手柄 + 原 8M 记忆卡 + 原驱动盘 + 原 AV 线 + 原分量端子线 + PS2 支架 + 直读)4500 元(含特快邮费)
PS2 18000 型(原震手柄 + 原装遥控器 + 原 AV 线 + PS2 支架 + 电源线)3350 元
PS2 惊喜套装 30000 型（双振动手柄 + 原 AV 线 + 原装大电源 + 原装 DVD 游戏 + 原装 8M 记忆卡 + DVD 直读 + PS 支架 + PS2 专用背包 + 多款 DVD 游戏）2580 元　单机原配制(30000 型主机 + PS2 原装振柄 + 原 AV 线)1850 元
PS2 30006 型(原振手柄 + AV 线 + 电源)1780 元

PS2 完美直读无须引导
各机型全支持价格电询

NGC 套机：NGC 主机 + 双手柄 + 原 AV 线 + 电源 + 变压器 + NGC4M 记忆卡 + NGC 原版游戏(任选)2250 元

DC 日/美/欧 A 版套机(原 AV 线 + modem + 原装 1M 夜晶记忆卡 + 原装震动包 + 原装双手柄 + 原版游戏 + 上网盘 + 电话线 + 电源)1180 元/1080 元/1050 元单机 950 元/820 元/790 元
DC 日/美/欧 B 版套机(原 AV 线 + modem + 组装 4M 记忆卡 + 组装震动包 + 原装手柄 + VCD 卡 + 电源 + 多款游戏)750 元　单机 580 元
PSone 原装套机(原装光头)102/103 型 PSone 主机 + PSone 原震手柄 + PSone 专用金手指卡 + PSone 原装电源 + 原 AV 线 + PSone 原装背包 + 多款 PS 游戏 780 元/790 元　102/103 型单机 620 元/630 元
PSone 组装套机(组装光头)102/103 型 PSone 主机 + 双震动手柄 + 原电源 + 原 AV 线 + PSone 记忆卡 + PSone 专用金手指卡 + PSone 原装背包 + 多款游戏 680 元/690 元　102/103 型组装单机 520 元/530 元
PS7501/9002 型原装套机(PS 主机 + PS 原震手柄 + PS 金手指卡 + PS 电源 + 原 AV 线 + PS 原装记忆卡 + 多款游戏)950 元
PS7901/9002 组装套机(PS 主机 + PS 双震动手柄 + PS 金手指卡 + PS 电源 + 原 AV 线 + PS 原装记忆卡 + 多款游戏)680 元
GBC(限定版/普版)套机(GBC + GBC 充电器 + GBC 七彩腰包 + GBC 夜用灯 + GB 金手指 + 任选 100 元内 GB 卡)590 元/480 元
GB 超薄套机(GB 薄机 + GB 充电器 + GB 七彩腰包 + GBC 夜用灯 + 金手指 + 任选 100 元内 GB 卡)360 元
GB 厚机套机(GB 薄机 + GB 充电器 + GB 七彩腰包 + GBC 夜用灯 + 金手指 + 任选 100 元内 GB 卡)220 元
WS 套机(WS 主机 + 任选 WS 卡带 1 盘)280 元　WSC 套机(WSC 主机 + 任选 WSC 卡带 1 盘)780 元　NGP 套机/NGP 彩机 + 任选 NGP 卡带 1 盘 580 元

主机邮费 35 元
掌机邮费 20 元

二手主机

9 成新 PS2 套机(PS2 主机 + 双震动手柄 + 原 8M 记忆卡 + PS2DVD 直读 + AV 线 + PS2 电源 + PS2 游戏)1850 元
9 成新 PS5501/7501/9002 套机(PS 主机 + 双震动手柄 + PS 电源 + AV 线 + PS 原装记忆卡 + PS 多款游戏)490 元
9 成新 PSone 套机 100/101/102/103 型(PSone + 双震动手柄 + PSone 电源 + AV 线 + PSone 原装记忆卡 + PSone 多款游戏)550 元
8 成新 PS5501/7501/9002 套机(PS 主机 + 双震动手柄 + PS 电源 + AV 线 + PS 原装记忆卡 + PS 多款游戏)440 元
8 成新 DC 美/日/欧版套机(DC 主机 + 双手柄 + DC4M 记忆卡 + DC 震动包 + AV 线 + DC 电源 + 多款游戏)550 元
9 成新 GBA 套机(GBA 主机 + GBA 卡任选 + GBA 充电器)500 元　9 成新 GBC 套机(GBC 主机 + GBC 充电器 + GBC 卡带任选)300 元
9 成新 GB 超薄套机(GB 薄机 + GB 充电器 + GB 合卡)150 元　8 成新 GB 厚机套机(GB 厚机 + GB 卡)90 元
9 成新 NGP 套机(NGP 主机 + NGP 原版卡)420 元　9 成新 WS/WSC 套机(WS/WSC 主机 + WS/WSC 卡 1 盘)180 元/350 元

游戏配件(免邮费)

PS2 原装 VGA 280	PS2 手柄 4 分插 120	NGC 原装 S 端子线 280	DC SFC 模拟器 40	FF10/FF8 精装怀表 95/115	FF10/FF8 ZEP 打火机 35	合金装备笔盒 40
PS2 原装分量端子线 270	PS2 原装 40G 硬盘 1780	DC VGA 60	DC MD 模拟器 30	FF10/FF8 项链 + 戒指 35/25	FF10/FF8 烟盒 35	樱大战烟盒 40
PS2 原装 8M 记忆卡 220	PS2 原装 modem 1350	DC FC 模拟器 30	DC NGP 模拟器 40	FF10/FF8 夜光手表 75/65	合金装备烟盒 40	樱大战火机 48
	PS2 原装光头(拆机)480	DC GB 模拟器 30	GBA 64M/128M 刻录卡 390/570	FF10/FF8 情侣表 130/120	合金装备火机 48	樱大战笔盒 40

PS2、DC、GBA、WS、NGP 正版游戏。特价 DC 正版游戏(美)波斯王子 48 元

品名	价格/邮费										
PS2 合金装备 2 普/限	390/780	PS2 维罗尼卡	320/10	NGC 索尼克大冒险 2	450/10	DC 樱大战 3(限定版)	790/10	GBA 街霸Ⅱ X	280/10	WS SD 高达英雄传	220/10
PS2 实况 6	450	PS2 鬼泣	420/10	NGC 星球大战	450/10	DC 樱大战 4(限定版)	750/10	GBA 龙战士 2	270/10	WS 机器人大战 2 地上篇	350/10
PS2 机器人大战普/限	440/750	PS2 决战 2	390/10	NGCVR 射手 3	480/10	DC 维罗尼卡完全版	490/10	GBA 三国志	280/10	WS 机器人大战 2 宇宙篇	360/10
PS2 王国之心	440	PS2 实况 5 加强版	390/10	NGC 生化危机	420/10	GBA 火焰纹章	380/10	GBA 玛莉奥赛车	280/10	WS 机器人大战 2 银河篇	390/10
PS2 ICO 中文版	350	PS2 铁拳 4	390/10	NGC 实况足球 2002	450/10	GBA 光明之魂	380/10	GBA 游戏王 5	320/10	WS 午夜凶铃(黑)	280/10
PS2 ZERO 零	390/10	PS2VR 战士 4	310/10	NGC 封神演义	450/10	GBA 超级玛莉	240/10	WS 太空战士(彩)	380/10	WS 机甲战士(黑)	180/10
PS2 生与死(激斗)	420/10	PS2 最终幻想 X(国际)33	350/10	NGC FIFA2002	450/10	GBA 洛克人 EXE2	260/10	WS 太空战士(彩)2	430/10	WS 梦幻模拟战(黑)	280/10
PS2 心跳回忆 3	390/10	PS2 寂静岭 2	390/10	DC 莎木	260/10	GBA 恶魔城	380/10	WS 机动战士(彩)	390/10	WS 数码暴龙(黑)	260/10
PS2 三国志战记	390/10	PS2 皇牌空战 4	430/10	DC 莎木 2(限)	550/10	GBA GT - A 赛车	260/10	WS GG 格斗(彩)	390/10	NGP 月华剑士	160/10
PS2 异度传说	430/10	PS2 真三国无双 2	420/10	DC 特大号足球	430/10	GBA 铁拳	320/10	WS 宇宙大合号(彩)	380/10	NGP 拳皇 R1	150/10
PS2 鬼武者	290/10	PS2 格兰蒂亚 X	430/10	DC 特大号足球 2	450/10	GBA 机器人大战 A	390/10	WS 仙界传 2(彩)	370/10	NGP 侍魂	180/10
PS2 鬼武者 2	370/10	PS2GT2001	260/10	DC 樱大战	490/10	GBA 快打旋风	240/10	WS 数码暴龙 02(彩)	370/10	NGP12 合 1	340/10
PS2 幻想水浒传 3	420/10	NGC 明星大乱斗	450/10	DC 樱大战 2	520/10	GBA 皇家骑士团	320/10	WS 高尔夫球(彩)	360/10	NGP 拳皇大富翁	240/10
		NCG 路易鬼屋冒险	400/10			GBA 黄金的太阳	320/10	WS SD 高达(黑)	180/10	NGP 饿狼传说	180/10
										NGP 女皇格斗	180/10

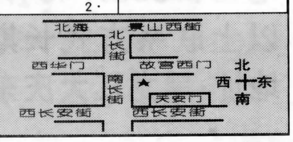
GBA 配件、GBA 卡及 GB 新卡介绍　其它 GB 卡详查其它广告价格

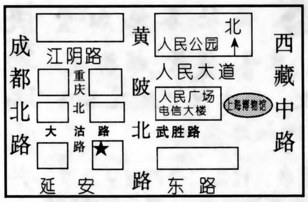
GBA 配件	价格/邮费		价格/邮费	GBA 卡			价格/邮费		价格 邮费				价格 邮费	GBA 游戏全彩攻略书	
GBA 配件全家福(15 件套)	335/5	GBA 七彩皮套	20/5	GBA 玛里奥赛车	48/10	GBA 大富翁	45/10	GBA 风之少年	48/10	GBA 实况 2002 足球	65/10	GBA 游戏王 6	120/10	GBA 皇家骑士团攻略	16/8
GBA 充电器 + 电源	35/5	GBA 七彩腰包	35/5	GBA 黄金太阳	63/10	GBA 全日本 GT2	65/10	GBA 皇家骑士团外传	63/10	GBA 玛丽奥 2	55/10	GBA 银河之星	68/10	GBA 恶魔城攻略	16/8
GBA 高效 15 小时充电器	95/5	GBA 七彩挎包	35/5	GBA 龙战士	45/10	GBA GTA	63/10	GBA 幻想水浒传	48/10	GBA 洛克人 EXE	48/10	GBA 炸弹人 2	68/10	GBA 魔法假日攻略	16/8
GBA 专用耳机	40/5	GBA 盔甲	45/5	GBA 恶魔城	48/10	GBA 游戏王 5	60/10	GBA 机器人大战 a	63/10	GBA 索尼克	63/10	GBA 泡泡龙	55/10	GBA 机器人大战 A 攻略	16/8
GBA 组装贴膜	18/5	GBA 摇杆	10/5	GBA 恶魔城(中文)	63/10	GBA 拿破仑	60/10	GBA 纯情房东俏房客	95/10	GBA 魔法假期	63/10	GBA 携带电兽 2	68/10	GBA 火焰纹章攻略	18/8
GBA 原装贴膜	45/5	GBA 彩装贴膜	25/5	GBA 街霸Ⅱ X	55/10	GBA 口袋 J 联盟足球	63/10	GBA Z·O·E	48/10	GBA 龙战士 2	55/10	GBA 街霸 ZERO3	75/10	GBA 光明力量攻略	18/8
GBA 对战线(2 条)	30/5	GBA 专用卡盒	5/5	GBA 洛克人 ZERO	65/10	GBA 沙龙曼蛇	55/10	GBA 实况世界杯	85/10	GBA 三国志	63/10	GBA 火焰纹章	68/10	GBA 魔法假期攻略	16/8
GBA 对战线(4 条)	45/5	GBA 扩音器	25/5	GBA 大战略	63/10	GBA 寂静岭	95/10	GBA 罪恶工具 X	63/10	GBA 特鲁尼克大冒险 2	63/10	GBA 封神演义	85/10	GBA 黄金太阳攻略	16/8
GBA 专用灯	15/5	GBA 车载充电器	40/5	GBA 炸弹人	48/10	GBA 哈丽波特	65/10	GBA 拳皇 EX	63/10	GBA 机战 A 中文版	65/10	GBA 光明力量	68/10	GBA 玛莉奥 2 攻略	16/8
GBA 放大镜 + 灯	30/5	GBA 玛里奥	48/10	GBA 钻地先生	45/10	GBA 信长野望	63/10	GBA 铁拳	63/10	GBA 大战略 2	65/10	GBA 机器猫 2	65/10	GBA 沉默的遗迹攻略	16/8
GBA 透明皮套	15/5	GBA 瓦里奥	63/10	GBA 蜘蛛侠	65/10	GBA 快打旋风	48/10	GBA 七龙珠	65/10	GBA 黄金太阳(中)	75/10	GBA 拉力赛车	65/10	GBA 露娜攻略	18/8

PC 压缩动画，超低价，邮费 15 元；新到 DVD 原版动画，品种多样，价格电询，免邮费。

名称	PC 片数														
强殖装甲	1·	高达 V，高达 0079	3·/3·	幽幽白书全集	6·	安达充，棒球小子	5·	魔法骑士高达全集	15·	地狱先生	3·	星之海洋	2·	贫穷贵公子	4·
风魔小次郎	1·	高达 X，高达 ∀	3·/3·	DNA2	1·	银河英雄传说外传	1·	学园侦侦团	2·	罗德岛战记	2·	棒球小子	5·	黑街二人组	2·
龙珠	2·	高达 G，高达 Z	3·/3·	逮捕令	5·	新世纪福星战士(TV + 剧场)	4·	超魔神英雄传	2·	圣斗士星矢	5·	猎人	4·	魔法使 2	2·
灌篮高手	6·	不可思议(青龙)	2·	剑风传奇	2·	浪客剑心前传(十字伤)	1·	灌篮高手	6·	魂狩	2·	星界战旗	2·	浪客剑心全集	5·
封神演义	2·	不可思义议(朱雀)	2·	游戏王	3·	中华一番	2·	玲音	1·	奥凡	2·	魔卡少女樱	2·	超时空要塞Ⅱ	2·
橙路	3·	超时空 07TV 版	1·	机器猫	1·	GTO，柯南 TV	2·/7·	GTO	5·	剑封传奇	2·	GS 美神	3·	海底两万里	2·
金田一少年事件薄	2·	银河英雄全集	7·	樱花大战	1·	圣斗士全集	4·	欲望	2·	烈火之炎	2·	宫崎骏作品全集	5·	猎人 X	5·
神行太保(圣子到)	2·	头文字 D	1·	猫和老鼠	2·	安达元棒球小子后续	2·	万有引力	2·	星方武侠	2·	矢空战记	2·	圣斗士全集	8·
圣斗士星矢系列	2·	圣斗士四大剧场	1·	瑟男杰特	2·	银河英雄传说之螺旋迷宫	2·	圣子到	2·	青龙篇	2·	流行花园	4·	街霸 2 全集	3·
城市猎人	1·	圣斗士北欧篇	2·	新世纪福星战士(TV)	2·	海贼王	2·	犬夜义	2·	花样男子之流行花园	3·	蜜桃女孩	7·	银河英雄传说外传	2·
罗德岛战记	2·	浪客剑心 TV 版	4·	少年街霸	1·	最游记	2·	柯南剧场	2·	纯情房东俏房客	2·	DNA2	1·	蓝色力量	2·
高达 08MS 小队	1·	超 - 时空要塞 TV	2·	街霸 V	1·			机动战舰	2·	樱花大战	2·	不可思议游戏延续篇	1·	银装骑攻队	1·
高达 W，高达 ZZ	3·/3·	柯南剧场版	1·	3×3 只眼	1·			新秀逗魔道士	2·			封神演义	2·		
		青青 6 号	1·	街霸完结篇	1·			白色猎人	2·						

店址及汇款地址：北京市西城区南长街 12 号　邮编：100031
电话/传真(010)66054729　收款人：赖伟涛
乘车路线：1 路、4 路、5 路、52、57 路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘 5 路西华门站下车北走 20 米路东或从北海乘 5 路西华门下车，南走 100 米路东





北
西十东
南

上海 新次元

PS2主机绝对超低价，专业人员改装日、美、欧版DVD完美新版直读IC，当场操作立等可取！改PS2主机均送游戏3张，另有各种规格IC芯片可供挑选

特种项目：贴换收购各种损坏PS2、DC、SS、GBA等

咨询电话：(021)63751223

面向全国 大量回收

PS2、PS、NGC、X-BOX、GBA、GBC、GBP、SS、各类主机/配件及软件，PS原装PDA记忆卡等周边

面向全国 各类贴换

PS2主机/软件(限原版)、GBA掌机/卡带、DC主机/各类软件、N64主机/卡带、NGC主机/软件、X-BOX主机/软件及配件 超任套机/光碟机、SS、PS主机/软件

电玩医院：维修补给站

针对市面上各种，烧损坏机种，采取主机维修，维护保养PS2加改IC直读。各类MD，CD随身听以及各类高档彩显维修小毛小病，立等可取！收费标准！面向全国！！

长期供应各种N制式彩监，对应所有游戏机

随身蛋：风靡日本的精典游戏，随身玩伴再次登场，多功能的游戏，简单的图片指令，使您更随心所欲的操作多元化的附属菜单，可进行游戏。

随身玩伴

更可当它为贴身伙伴，使您精彩地渡过每一天！普通版48元，限定迷你版80元

另：为了使没有PS及PDA却又想玩到随身玩伴的玩友们能够玩到这款游戏，此次奉上"随伴"的姐妹产品——随身蛋，拥有随身玩伴同样的功能，更可进行外线连线对接！(有女孩与男孩两款可选)每款48元，一套98元

GBA 原版卡带 经典收藏

恶魔城	390/10	GT选手权	320/10
GTA赛车	300/10	黄金太阳	350/10
绿色兵团	300/10	皇家骑士团	400/10
洛克人	290/10	快打旋风	290/10
桃太郎	290/10	游戏王5代	330/10
航空管制员	300/10	玛利奥	260/10
拿破仑	330/10	街霸2X	400/10
风之克罗亚	380/10	炸弹人	280/10
寂静岭	420/10	机器猫	280/10
创造球会	390/10	F-ZERO	290/10
流氓小子	380/10	机战A	480/10

SNK 精美电话磁卡

SNK机皇公司精美电话磁卡，由原SNK御用画匠"森气楼"大师操刀，鼎立制作"拳皇"是拳皇迷们收藏的绝佳物品，绝版之作，数量有限，欲购从速！！

一套两张，单张销售20元，一套仅售30元

邮费一律5元

特别回收

MD，CD随身听以及高档便携式带液晶屏幕VCD，DVD，各型号手掌便携小彩电！

各类高中档数码像机。

SNK机皇卡带机及各SNK原版卡带

各类主机/配件软件

SNK Cd机(送原版片)	990/20	PS 原版片恐龙危机2	220/10
超任套机	550-780/20	PS 原版片基田野望	160/10
超任光碟机	1180/20	PS 原版龙骑士4CD	450/10
N64全新机(心动价)	590/20	PS 原版片最终幻想	390/10
N64-V64光碟机	1480/30	PS 原版片放浪冒险	180/10
MDSONY R900	1750/20	PS 原版片机战2one	220/10
MP3三星TP-20(64M)	1590/20	PS 原版片机战α外传	180/10
松下NGC原装手柄	360/20	PS 原版最终幻想策略版	220/10
任天堂NGC原装手柄	290/20	PS 原版片寂静岭	190/10
PSone液晶屏	620/20	PS 原版片洛克人X6	180/10
GBA摄像头(原装)	390/10	PS 原版片吸精公主	200/10
GBA打印机(原装)	480/10	SS-VCD2.0影卡	390/10
N64原装手柄	180/10	SS-VCD日立电影卡	460/10
超级GB	580/10	SS 土星记忆卡	120/10
N64-GB	180/10	SS 原装加速卡	200/10
DC原装鼠标(送游戏)	190/10	SS 原版梦Ⅲ	550/10
PS-VCD卡	180/10	DC 原版片刀魂	380/10
PS 金手指卡	45/10	DC 原版片D之食卓2	490/10
万用N-P制转	180/10	DC 原版莎木Ⅱ限定	550/20
索尼手掌采访机	260/10	DC 原版VR Ⅲ	180/10
SS 豪血寺一族3	550/10	DC 原版VR射手Ⅱ	160/10
GBA 原装贴面	35/10	SS 原版96拳王	550/10
GBA 原装镜面	58/10	SS 原版饿狼传说	450/10
GBA 原装对打线	65/10	SS 原版街霸-XEN	580/10
PS 原装3D飞行摇杆	280/20	DC 原装鱼钩送原版钓鱼	360/30
PS 南梦宫原装枪	420/10	PS 原版封神演义	290/10
PS 决战摇杆	130/10	PS 原版陆行鸟	220/10
DC 原装手柄	120/10	PS 原版片实况6	200/10
PS 原版片文章传说	180/10	PS 原版片寄生前夜	230/10
PS 原版片恶魔城	180/10		

邮购地址：上海市黄浦区大沽路193号新次元(近人民广场电信大楼)
收款人：袁敏燕小姐 收 邮编：200003 电话：021-63751223 021-63723241
交通干线：49、23、789、775、780、01、112、123、71、936、925、127、隧道4线、沪青线、地铁一号线

营业时间：10:00-20:00
节假日照常营业，年中无休

特此声明：凡寄往本店贴换物品，请于1月内与我店及时联系！！如逾期，我处将自行处理，不在通知！如有遗失！后果自负！！

大庆路强电子

索尼游戏机专卖

- ■批发零售家用光碟游戏机、手掌游戏机
- ■主机：PS、PS Ⅱ、DC、NGC、X-BOX、GBA。
- ■专业维修主机，原装零配件供应。
- ■提供各种游戏攻略手册、金手指、秘籍。
- ■开办二手游戏机买、卖业务。
- ■另有卡通VCD(日语原声、中文字幕)订购业务。

业务：路强

电话/传真：0459-6370873
电话：13069740492 传呼：191-9816164
以上联系方式长期有效。
地址：黑龙江大庆东风新村东安市场106室

南京风云 电玩

专业批发、维修、邮购、热情服务，真实待客

★鼓楼新店开业：暑期特惠，欢迎实况高手前来切磋
地址：中央路63号(鼓楼隧道北口五星城旁)电话：3249216

PS Ⅱ 30000型(原配)	1900元	PS Ⅱ原装8M记忆卡	170元
PS Ⅱ 30006型(原配)	1900元	生化危机五周年记念箱	980元
PS Ⅱ 30004型(原配)	1950元	PS Ⅱ专用分量端子线	85元
PSone机102/103(原配)	540/550元	太+限定版支架/手表	85/90元
NGC机/XBOX机(原配)	1620/2150元	PSone液晶显示屏(7寸)	600元
GBA机(原配)	490元	GBA128M烧录器(套)	550元
DC机欧/日(原配)	750/450元	GBA卡带	50/80元

邮费15元保价另计

所售各类主机均七天包换，终身维修。
所有邮购物品均经检测后寄出，款到当日发货
邮购部：中央路359号 陈强(收) 邮编：210037 电话：025-346250

篇幅所限欢迎电询免费索取资料

☆PS Ⅱ主机均现场拆封，改机，备有多款直读供您选择
☆专业人员精修各类游戏机，现场维修，立等可取

PS Ⅱ完美直读(弥赛亚)现场安装

维修部：中央路359号，电话：3462500 中央路63号，电话：3249216

本店长期以较低价格批发，零售各类游戏机、配件、周边器材。

1. 许府巷店：(批发部)中央路359号(公交车站旁)
   电话/传真：025-3462500 联系人：陈强 徐小姐
2. 鼓楼店：中央路63号(鼓楼隧道北口，五星城旁)
   电话：3249216 老店：中央路31号 电话：3351378
3. 夫子店：建康路63号(联华超市对面)
   电话：025-2201076 联系人：浦国华

邮购 北京 皇金荣

游戏器材连锁 销售中心

购主机者报销车费叁拾元

迎暑期 邮购现向邮局申请绿色通道，邮局可直接为本中心进行邮购服务！确保三日内货到您手！

购 PS Ⅱ 主机者加直读可现场观看操作过程 HTTP://WWW.GAMEHJR.COM

套餐系列

套餐	价格
A、PS Ⅱ 30000 型(原装机＋原振柄＋原 8M 记忆卡＋原装支架＋原装 AV 线＋完美直读＋数款游戏)	2780 元
B、PS Ⅱ 30000 型(原装机＋原振柄＋原 8M 记忆卡＋原装支架＋原装 AV 线＋原装 DVD 直读＋数款游戏)	2550 元
C、PS Ⅱ 30006 型(原装机＋原振柄＋原 8M 记忆卡＋原装支架＋原装 AV 线＋完美直读＋数款游戏)	2600 元
D、PS Ⅱ 30006 型(原装机＋原振柄＋原 8M 记忆卡＋原装支架＋原装 AV 线＋原装 DVD 直读＋数款游戏)	2450 元
E、PS Ⅱ 30001 型(原装机＋原振柄＋原 8M 记忆卡＋原装支架＋原装 AV 线＋完美直读＋数款游戏)	2700 元
F、PS Ⅱ 30001 型(原装机＋原振柄＋原 8M 记忆卡＋原装支架＋原装 AV 线＋原装 DVD 直读＋数款游戏)	2200 元
G、PS Ⅱ 30004 型(原装机＋原振柄＋原 8M 记忆卡＋原装支架＋原装 AV 线＋完美直读＋数款游戏)	2600 元
H、PS Ⅱ 30004 型(原装机＋原振柄＋原 8M 记忆卡＋原装支架＋原装 AV 线＋原装 DVD 直读＋数款游戏)	2200 元
I、PS Ⅱ 30000 型豪华套餐(原装机＋双原柄＋原装记忆卡＋原支架＋原 AV＋完美直读＋原摇控器＋原 VGA＋正版)	4440 元
J、DC 美(原装机＋原柄＋4M 记忆卡＋振动包＋原 AV 线＋金手指＋20 款游戏)	850 元
K、DC 日 A(原装机＋原柄＋4M 记忆卡＋振动包＋原 AV 线＋振动枪＋20 款游戏)	1380 元
L、DC 欧(原装机＋原柄＋4M 记忆卡＋振动包＋原 AV 线＋风扇＋20 款游戏)	890 元
M、PSone 家庭装(原装机＋原振动手柄＋原装记忆卡＋原装电源＋原 AV 线＋金手指＋20 款游戏)	690 元
N、PSone 旅行装(原装机＋原振柄＋原装记忆卡＋原装电源＋原 AV 线＋原装显示器＋20 款游戏)	1280 元
L、NGC/松下版 NGC(原装机＋原柄＋原装记忆卡＋原 AV 线＋正版游戏)	2180 元/3340 元
M、GBA(原装机＋原装充电器＋原装贴模＋游戏一款 100 元以内)	590 元
N、XBOX(原装机＋原振柄＋原装 AV 线＋正版一张) 2690 元 (限定版主机＋原柄＋原分量端子＋正版盘 1 张)	3490 元

凡购主机者获礼包壹个并赠会员卡

主机邮费均 30 元

好消息：本店可预订最新款游戏及主机，请新老用户来电咨询，并开展二手盘切换业务。
注：凡在本中心购主机均有"皇金荣"封贴。一律保修半年，终身维修。本店主机售出时均经过严格测试，保证您的利益

主机售价

主机	价格
PS Ⅱ 30000 型(原机配制)	1870 元
PS Ⅱ 18000 型(原机配制)	3360 元
PS Ⅱ 15000 型(原机配制)	4120 元
PS Ⅱ 10000 型(原机配制)	4990 元
DC 美版/日版 A(原机配制)	720 元/1160 元
DC 莎木限定版(原机配制)	1460 元
GBA(原机配制)	475 元
PSone 原机配制	520 元
WSC 原机配制	380 元
XBOX(原机配制)日版/限定版	2350 元/3200 元
NGC(原机配制)普版/松下版	1650/2890 元

特别推荐：DC 纯欧版原版对号机（带上网盘、电话线、Monden、原装手柄）790 元

精品新品一览表

商品	价格	商品	价格	商品	价格
PS Ⅱ 原装遥控器	320	PSone 原装手柄	75	GBA 原装金手指	210
PS Ⅱ 原装猫	1400	PSone 原装记忆卡	85	GBA 放大镜	35
PS Ⅱ 原装硬盘	1600	PSone 原装电源	110	GBA 耳机	66
PS Ⅱ 原装音响 5.1	6800	DC 原装 SNK 格斗手柄	230	GBA 对战线	15
PS Ⅱ 原装 VGA	320	DC 原装记忆卡	115	GBA 摇杆	20
PS Ⅱ 原装光枪	340	DC 原装振动包	110	GBA 卡烧录器 128M	580
PS Ⅱ 原装金手指	350	DC 原装光枪	190	GBA16 合 1 配件	150
PS Ⅱ 原装手柄	200	DC 原装方向盘	195	GBA9 合 1 配件	95
PS Ⅱ 原装记忆卡	220	DC 原装手柄	90	GBA8 合 1 配件	85
PS Ⅱ 原装分量端子线	320	DC 原装 56K 猫	85	GBA5 合 1 配件	55
PS Ⅱ 原装 S 端子线	180	GBA 车载充电器	55	GBA 充电器 9－10 小时	65
PS Ⅱ 原装 FFX 支架	125	GBA 充电器	28/38/68	NGC 原装 S 端子线	280
PSone 原装五寸液晶屏	1350	GBA 贴模	10/25/78	NGC 原装分量端子线	320
PSone 专用显示器	430/580/730	GBA 手柄	75	NGC RGB 线	85
PSone 专用充电器	160	GBA 布包	20	奥林帕斯头戴显示器 250W/200/100/01 型	4600/3600/3200/2950 元
PSone 专用金手指	95	GBA 卡盒	5		
PSone 专用 VCD 卡	190	GBA 灯	15/35		

二手超市

PS2 主机（18000 型全配制 2490 元）
DC 主机（550 元、430 元）
PS7/9 字头（550 元、450 元、350 元）
PSone 主机（460 元）
GBA 主机（380 元）
GB 主机（270 元、220 元）
SS 主机（380 元）
WSC 手掌机/联想掌上电脑 280/280 元
SONY 原装音响（CD、MD） 1980 元
松下原装 MD 随身听 1280 元
本中心可录制 MD 每盘 10 元

本月特价区商品

DC 主机 580－680 元
日产 GBA 彩色 520－560 元
PS2 二手正版游戏 80－400 元
DC 二手正版游戏 30－390 元
PS Ⅱ 原装 S 瑞子线会员价 140 元
现向全国高价回收各类游戏机及配件

经典收藏

PS Ⅱ GT Ⅲ专用方向盘 1050 元
GBA 原装接电视器 730 元
PSone 原装显示器 1380 元
PS Ⅱ 35000 型限定版主机 2850 元
PS Ⅱ 15000 型原装对号机 4500 元
DC 原装格斗手柄 230 元

邮费 10－20 元

商品	价格	商品	价格
FF Ⅹ/Ⅷ男女情侣表	165/118	皇牌空战器模形飞机	198
FF Ⅹ/Ⅷ男士项链	35/35	高达机器人模形	168
FF Ⅹ/Ⅷ金属记事本	105	GT Ⅲ汽车模形	380
FF Ⅹ/Ⅷ皮带	65	FF8 钱包	40
FF Ⅹ男士闪光表	85	FF8 怀表	125
FF Ⅹ男士戒指	20	FF Ⅷ腰表	85
FF Ⅹ男女模形 1;9	230	合金装备人物手办	580
合金装备记事本	105	XBOX 原装摇控器	390
射雕情侣表	138	XBOX 原装手柄	390
另各式烟盒	30	XBOX 原装记忆卡	390
另各式火机	25	XBOX 原装 S 端子线	380
FF Ⅹ烟缸、大刀、火机	45	XBOX 原装分量端子线	430

原版盘卡系列

PS Ⅱ

游戏	价格
合金装备(限)	1580/680
合金装备(普)	360
异度传说(限)	1680
异度传说(普)	480
VR 战士 4	340
格兰蒂亚 X(限)	950
格兰蒂亚 X	400
机动战士联邦吉翁	410
FFX 国际版	320
真三国无双 1/2	180/400
皇牌空战 4	400
决战 Ⅰ/Ⅱ	230/320
生与死激斗 1/2	280/450
鬼武者 1/2	290/360
寂静岭 Ⅱ	380
幻想水浒传 3	480
鬼泣	400
实况足球 6	410
实况足球 5 终	380
实况 5	290
生化完全版	280
ICO 中文版	300
马克西母	380
新基连野望	440
零	380
GT3	300
GT3 概念版	220
高达 0079	420
荒野兵团 3 限定版	780
荒野兵团 3	360
装甲核心 3	460
王国之心	430
三国志战记	420
拳皇 4	360
机器人大战	480
机器人大战限定版	850
机动战士刚弹	280
ZOE	340
魔剑	180
保镖	260
地狱极乐丸	280
风之少年	280
毁灭危机	350
首都高	280
英雄潭 2	280
黑云	280
大盗伍佑卫门	350
阁之记忆	280
高尔夫球 3	350
玉蓝物语	280
游戏王 Ⅱ	280
机甲兵团	280
SNK2	360
恐惧	680
影子之心	280
东尼滑板 Ⅲ	280
生化危机 2(枪)	360
007 占士邦	320
旧世界遗产	350
黑客帝国	350
梭罗	350
NBA2K2	380
猎头者	350
太空频道 5 Ⅱ	380
创造球会 2002	420
罪恶格斗 X	380
魔界村	280
蚊子	400
练金术士	280
世界杯 2002	420
铁拳 TT	280
魔托 GT1/2	280/350
眼镜蛇	280
牧场物语	280

DC

游戏	价格
育成足球特大号 Ⅱ	450
莎木限定 1＋2	1120
超级机器人大战 α	450
机动战士 DX	480
阿卡迪亚(美/日)	480/520
梦网 Ⅰ、Ⅱ	450/360
足球特大号 1/2	430/480
樱花 Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ Ⅳ	390/410/460/510
樱花Ⅳ限定版	760
樱花 Ⅰ－Ⅳ限定版	1460
刀魂	330
索尼克限定版	530
维罗尼卡完美版	390
生与死 2	480
快打刑事	150
98 拳皇	320
99 拳皇	290

GBA

游戏	价格
恶魔城月下轮回	85
玛里奥 1/2	45/45
玛里奥赛车	45
坏玛丽	65
风之少年	45
黄金太阳	65
洛克人 Z	72
游戏王 5/6	65/159
炸弹人 1	45
炸弹人 2 红蓝	65
铁拳	65
古惑狼	65
皇家骑士团	65
蝎子王	73
ZOE	75
蜘蛛人 2	82
新七龙珠	80
光明之魂	71
GTA2	70
火焰纹章	71
恶魔城(中/日)	65
机器人大战(中/日)	65
泡泡龙	45
索尼克	65
成龙	48
信长野望	73
三国志	65
烈火之炎	65
侏罗记育成	45
侏罗记过关	65
沙罗漫蛇	75
魂斗罗	75
实况 6	72
贝克汉姆足球	65
2002 世界杯	73
实况足球	65
明星足球	85
胜利足球	65
拉力赛车	65
GTA	65
洛克人 2	55
龙战士 1/2	45/55
快打旋风	45
街霸 2	65
罪恶格斗 X	65
F14	45
封神	73
哈里波特	73
钻地小子 2	45
奇奇怪界	45
幻想水浒传	45
特鲁尼克大冒险 2	65
心跳回忆	79
中央大陆战史	65
J 联盟 1/2	68/73
头文字 D	73
妖怪道	68
天使之翼	65
黑对黑	73
黑胡子高尔夫	73
机器人 T	65
KT 猫	65
K－1 拳王	65
亿万长者大富翁	65
柯那米麻将	65
彻万麻将	73
联美梦想	65
斗魂烈传	68
拿破仑	65
机械化军团	76
迪丝尼乐园	48
西部牛仔	75
筋番付肉 1/2	68/68
柯拿米钓鱼	65
魔法公主	65
格兰宝	65
鬼屋魔影	85
快打旋风 39 合 1	105
玛里奥 41 合 1	105
光明之魂 35 合 1	115
恶魔城 36 合 1	115
实况足球 6 38 合 1	115

NGC

游戏	价格
光明与黑暗	430
星球大战	430
实况 2002	430
蓝色风暴	400
超级猴子球	380
VR 射手 Ⅲ	380
明星大乱斗 DX	430
路易大冒险	380
动物之森林	430
阳光玛里奥	430
生化危机 1	430
灵魂能力 2	430
pikemi	430

XBOX

游戏	价格
式神之城	450
枪下游魂	450
幻魔鬼武者	450
信长野望	450
生与死 3	450
光环	450
寂静岭	450
星球大战	450
街头涂鸦	450
皇牌空战	450
枪之女神	450
疯狂出租车 3	450

北京巨强维修中心现已成立！

维修内容价格表

系列	内容
PS2 系列	加直读，本店可当面加直读、换光头、换芯片等。 DVD 直读：台湾产直读 260 元 英国产直读 350 元 完美直读 850 元 烧电源、换电源芯片 200－500 元 出仓失灵：换整件 200 元 换芯片 180 元 不读盘换原装光头 500－350 元 换主板芯片 600－800 元 无图像无声音换主板芯片 700－900 元 换副芯片 400－700 元
DC 系列	不读盘、挑盘：换光头整件 200 元 换原装光头 150 元 无图像、无声音、花板：换主板芯片 280 元 换副板芯片 120－230 元 换原装电源版 130 元 换图像芯片 280 元 手柄失灵 50 元
PS 系列	不读盘、挑盘：换原装光眼 100 元 换原装光头 280 元 换原装光驱 120 元 无图像、无声音、有声音、无图像：换主板芯片 150 元 换副芯片 120 元 花板：换主板图像芯片 140 元 换电源版 60 元
XBOX、NGC	电源灯不亮、按钮失灵、黑屏无声音、无图像等价格是 280－550 元 本中心维修主机所换配件均原装正品绝不偷换顾客主机上的零配件。 不弄虚作假，保质三个月。

新增经营项目

租因游戏产业不段扩大，本中心为照顾新老客户，为游戏爱好者能满足各机种攻效，特设新业务租游戏机。
分：PS Ⅱ 每天 50 元 GBA 每天 20 元
DC 每天 20 元 PS 每天 15 元
当因游戏产业发展迅速，游戏机爱好者众多，要买新主机但因资金有困难，老机款又想留，就在您进退两难之时，本中心愿为您服务：内容分活当、死当。

批发

本中心批发内容：各种游戏机及周边配件主机、手柄、电源、记忆卡、方向盘、光枪、摇杆、正版游戏。

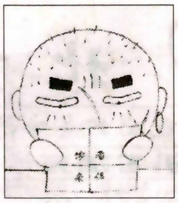
鼓楼店：北京市东城区鼓楼东大街 **271** 号
鼓楼城楼向东 **200** 米路北
服务电话：**010－84039110**
邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街 **271** 号
邮编：**100009** 收款人：李君轶 传真：**(010)64068644**

本中心特设客户投诉电话：
13661352233(杨经理)
邮购资询热线电话：
010－84039110(六日休息)

注：★本中心以上价格为邮购价目，本市玩友以店堂为准。因市场变化价格会有浮动，请见谅。

信箱：supergamefans@sohu.com

闯关族的家


好想看世界杯啊～～

●一年一度的 E3 终于在本期迟迟报道了。在开展的几天里，风林的大脑都一直处在高度亢奋中，每当爆出一条足以震惊业界的新闻的时候，每当公布一款自己期待已久的游戏的时候，我多么希望能够与大家一起分享那份只属于游戏迷的喜悦。毕竟，我已经很久都没有因为某一款游戏而兴奋得要死了（3 月的 BIO 之后就一直低迷）。

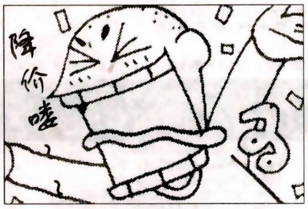
●降！降！降！主机价格真是一落千丈。正如前几期风林所预言的一样，各主机已经纷纷卷入降价的旋涡中，先是 PS2 抢先降至 199 美元，XBOX 也紧接着降至 199 美元，而任天堂方面更是将 GC 下降到 149 美元的底限价格。事发后，国内的游戏主机价格也相继跌落，下面根据外汇排价计算的人民币发售价格：

PS2——199 美元≈1650 人民币

XB——199 美元≈1650 人民币

GC——149 美元≈1230 人民币

应该说以上是比较合理的价格，而实际上在国内水货的零售价格应该还会略高一些，但不应离谱。玩家在暑假选购新主机的时候有必要多了解一些，避免出现 BOSS 漫天要价。基本上风林认为，PS2、XBOX 卖 1750 以下，GC 卖 1300 左右是非常合理的。玩家可酌情选购。



●由于“光头小子”人气急升（上图），许多读者来信说自己为了向风林学习也剃了光头。为了不使“光头族”人数激增，风林被迫减少光头漫画的暴光频率，以保全全国玩家的头发。

●本来想就这届 E3 谈谈自己的想法，但却一直无法捋清头绪，乱得很。先不说 GC 阵营大量重头游戏登场，仅仅是 XBOX 上的几款 SEGA 游戏就已经令人有些牵扯不下了。难道全机种制霸才是唯一出路吗？

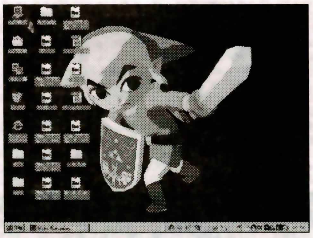
●“我要是女生就好了，肯定不会被你忽视了”——这是河北的高磊朋友在信中的一句话。每天在工作台与信堆中挣扎，虽然重复着同样的工作，但能够收到大量读者朋友的来信正是 MUMU 的动力之源。但无奈 MUMU 只有一个脑袋，即使是拼了命的看信回信，恐怕也不可能完成其中的一半。风林现在争取保证每封信都亲眼看到，如果确实需要回复的信件也会尽量抽时间回复（EM 来信必复）。希望高磊朋友能够理解。对于你的问题，我的看法是“不可信”，明白？

信的最后署名是——“日夜想着风林的高磊”。

谢谢你的支持。

●天气热了，为了能够保持精力避免中暑，MUMU 的桌子下边已经配备了 4 升装“农夫山泉”，以补充身体所需（绝非广告）。


←游戏打累了，喝这个蛮过瘾的（笑）。


↑看了塞尔达，实在说不出什么了，等待总是最痛苦的。

●最近 MUMU 发现自己有越来越严重的崇任（任天堂）倾向，经常为了一些小事与同事争论得面红耳赤（编辑部派系划分明确，尤以反任派居多，笑）。事后想想，多余。

●世界杯开踢啦，虽然木木不是准球迷，但空闲时偷看两场是肯定要的啦！不知道这次木木最看好的意大利成绩如何……

●北京杜鹏读者投来秘技，信封背面有小诗一首：中国是大国，人人有道德，私拆别人信，不死也骨折。

●最近“邀请”木木参加家长会的来信增多，令木木有些脑仁疼。

●本月心情：快乐程度 65%。

家人唠嗑★ 叙叙家常

●强烈反对电软加宽，这样就不能包上《英语》书皮上课看了！

——贵州　苏贤春

●最好的游戏属于最多（+最广）的玩家。

——湖南　杨铃

●以前我的唯一不只游戏，现在我的唯一只有游戏，放弃一切我也不会放弃游戏，即便是生命。

——被遗忘的家人

●夏天到了，你（指 MUMU）留个光头吧，既凉快，又可爱。

——广西　唐亚飞

●2008 年，到北京，找电软，揍风林，有以上想法的与我联系，地址：打一枪换一个地方……

——山东　孙梁

●我想要有个家，一个不需要多大的地方……

——北京　HARVESTER

●请告戒其他读者，太诱人的广告千万不能信，如白送+打折，价格出奇便宜的等…我已受害 2 次了，还望大家邮购时小心。

——青岛　曾晓杰

●玩游戏的最高境界，就是要做到“六亲不认”。

——福建　代年生

●贵刊好像没有女编，你们不闷吗？一群大老爷们混在一起有啥意思，应发展几个来衬托一下。

——山东　赵建波

●中间的家，每月都下岗。

——辽宁　高宝龙

●支持风林＝支持电软＝支持闯关族的家＝支持正版……

——江苏　吴晓雷

●杂志发行量，是主编的体温表，是小编的晴雨表。

——北京　王光辉

●人是铁，电软是钢，一天不看闷得慌……

——广西　伍诚

●我们玩游戏的快被做报纸的骂死了！

——安徽　甘霖

●送电软：爱你不是两三天，每天想你很多遍。

——辽阳　乔陪智

●看到上次写的六、七页字被压缩成十个字，感觉真激动！

——河南　赵威

●最近班里的 GBA 迷们给 GBA 起了一个新名，叫 GB 尖儿（扑克里的 A）……

——辽宁　宫俊杰

●如果不回信，我下次就把自己寄过来。

——四川　李超

●希望风林头上快长出几根毛来，否则怎么看怎么像个劳改犯！

——四川　黄紫薇

●今天心情大坏，因为班主任新订了一条不成文的规矩：凡期中考试名次下降者，罚款 2N 元。我刚好正奋战“光明之魂”，晚上上机过度，以致成绩惨不忍睹，支出了好几十元，对于我这个穷学生来说……另，那个画像真是傻得有水平……

——重庆　刘显旭

●不要过分迷信专家。曾看见某一期上写道：“震动手柄会损害手臂神经”云云，那正是假冒专家。我是一名医生，对那种程度的假话感到无比愤怒！要知道人的手的承受能力可高达 500 公斤受力，而震动手柄又有多大功率呢？

——湖北　贪玩菜鸟

●家用机上的游戏种类多，选择性强，在家中，不慌不忙，细细品位游戏中的细腻柔美之处，研究游戏中的关卡、难题，独自一人体验其间的恐怖，而不必为自己的菜技被人看见丢人而担心，去尽情享受游戏。

——厦门　林诚

●为什么有足球流氓闹事不将足球运动禁止？只因为陈旧思想的根深蒂固就不去改革创新？

——广西　杜斐

闯关族的家一级警报：原 MUMU 使用 QQ 被盗后，又发现该盗用者以风林名义向不明真相的读者传播不实言论。请大家保持警惕，避免造成不必要的误会与损失。

这是本人第二次给家人写信，上一封早已被风林封杀（火！）。每次捧回刚买的电软，翻到家的时候，总想写点什么，但每次联想到信被风林封杀的画面，就有一种玩“寂静岭”的感觉！（颤！）

言归正传，本人是在一个小县城，不太落后，就是电玩业跟不上，不过网吧不少！整个县城没有一家电玩专卖，连街机厅的机子也不堪入目！（破！）本人至今只有一台 PSone，还是坐车到市里去买的，不敢邮购！（我邮丢过 340 元人民币，血汗钱哪！）买游戏碟就很不方便，基于本人现在的状况还只能玩 D 版，希望风林谅解！

家办的很好，正如风林所说，像个聊天室，五湖四海的朋友，聚集一“家”，讨论游戏，诉说自己的游戏生涯和感想。家也是贵刊的一面镜子，贵刊办的好不好，有没有缺点，照照镜子便知道！现在的电软比以前完美了许多。如果说中国家用游戏业的发展和电软没关系的话，我会痛“扁”风林一顿！（意外，谁叫风林是当“家”的，也说明你们的工作没做好！）在这里，希望加入 WTO 的中国在游戏业的发展道路上，少些曲折，多些规范！

——安徽　孙佳

家的精彩与否直接与读者挂钩，大家踊跃来信才能使这个交流栏目有声有色起来，家的成功也应该归功于广大支持电软的朋友。说起来，最近因为 E3 展的关系，电玩的报道也逐渐在电视新闻中多了起来。虽然里面经常因为翻译上的出入把内容歪拧，不过起码是逐渐重视起游戏机产业了，这就不易。希望国内也能将游戏市场逐渐纳入正轨，做出我们自己的成绩。

另，孙读者随信发来酷照一张，一举夺得本期的“最差游戏姿势”大赏（笑）。



←小心腰酸、背痛、腿抽筋啊。大家要注意。这种姿势玩游戏的话，

看着比平时宽了好几厘米的新《电软》我好兴奋啊！这次是第二次给你写信，在“家”看到孙文锋朋友的信我觉得他的说法是有些道理的。虽说目前我国国民收入有所提高，但一盒三百至五百元不等，甚至更高价格的软件，对于大家来说还算是奢侈品。如果把主机比作汽车的话，那么软件就是一系列的费用了。我相信买的起车的家庭一定很多，但又有多少家庭能养的起呢！如果没有高收入的话又会有谁会去用相当于几个月工资的铁一下子买这么多软件来喂一台主机呢？再说了中国的玩家 95% 是在校学生，还处于消费者阶段，所以 D 版能在中国兴风作浪的原因就在于此。但我个人极度支持正版的，本人的观念为：非正版不玩，宁可少玩也不买 D 版。**翻翻《电软》走前辈们走过的路或者自己也会学学哥伦布，把一个个游戏中所有的乐趣都发掘出来。**



——浙江　因等待《电软》又长出白发的徐翔

最后一句着实精彩，风林特别用黑字注明，希望大家能够做一回“游戏的哥伦布”，发现自己的“新大陆”。游戏中有很多值得探索、值得研究的内容，如果大家能够多花些心思的话，相信会有很大收获，只要你付出了。

这封信我计划是要写两万字，可我现在连两千字也不想写了。中国游戏之所以不能发展，根本原因出在你们的身上，你们传达不出游戏制作的精神，因为你们根本不具备此能力，我国制作人通过阅读《电软》，在从玩家到制作人的转变过程中只能够学到对游戏的吹捧奉承和肤浅的认识（这里不是指如何去玩）。所以他们模仿和抄袭都来得不像。在此几年里，宫本茂可谓技压群雄，从那些貌似傻瓜头顶一只花的皮克敏到喷水太阳彩虹桥的马里奥，不正说明一切了吗？而你们又从中学到什么？然后你们又传达给玩家和玩家兼制作人一些什么概念？八年来你们把他们引入歧途了知道吗？你们的办刊风格毁了中国多少游戏人？一个游戏好与不好你们看不出来？是不想得罪人还是有意将其捧晕而后快？

首先要壮起胆子，胆子越壮越好。请把游戏公司的概念淡化掉，再有名的公司推出了差游戏我们也不能留面子，“铁拳 4”为什么没人买？那是因为日本人已对它失去兴趣而 NAMCO 不识时务，我们对私不对公。

——山西　金言

很“刺激”的一封来信。

个人觉得金读者把一切估计得过高了。现在的中国是一个什么样的环境？有没有“游戏市场”的存在？现在的中国玩家需要的是什么？这些都是困扰我们的问题。中国的游戏业太落后，一切都需要一步一个脚印，“拔苗助长”显然是行不通的。我们缺乏能够直面制作人的机会，而在制作人眼里显然还没有中国媒体的存在。

“八年来你们把他们引入歧途了知道吗？”——这句话未免有些武断。

新的一期杂志很棒哟，第一印象是十分像日本杂志。杂志变是变了，但怎么和别的杂志一样，攻略这么多，应该少一点儿。在“家”的一版块中，风林也稍微炒了炒 GC，很好呀，总不能以前老听到小编讲 SEGA、SONY，也该给山内爷爷点面子，现在就只有家这儿用闲话谈 GC，千万不能删去这个小栏目。

风林现在有几款 GC 软件？不知 GC 版《火焰纹章》什么时候出？ENIX 什么时候才加盟任天堂，连 SQUARE 都回来了，他连个态都不表，ENIX 的游戏还是比较适合任天堂的主机的，像《勇者》系列这种“三无二有”的游戏（无漂亮画面，无美丽 CG，无个性人设，有绝对正宗感人情节，有高度游戏性），只适合游戏迷，不适合观赏迷，所以还是在 GC 上出较好，我说的可是对事不对人的大实话！

还有就是想请教，RED 的《樱》系列会不会移植 GC 呢？CUBE 的网络计划打算何时开始呢？还有那个蛮好玩（听说）的《NIGHTS》续作是否会亮相 GC 呢？

另，都已经 94 期了，100 期一定得搞个 PARTY！随便送礼品，说真的，满 100 期一定要庆祝一下。

——贵州　宋勃

最近风林谈 GC 谈得的确挺多的，一是最近 GC 相关的大话题很多，二是因为 GC 本身是一部非常出色的主机，错过的话对玩家来说是比较遗憾的。不过风林会适度，大家多了解一些想来也不是什么坏事。

1、ENIX 为 GC 出游戏是迟早的，预计在 2002 年任天堂的展会上就会有重要消息公布；2、RED 的“樱大战”目前只宣布会登陆 PS2，无其他计划；3、GC 的网络会在 7 月正式出台，但除了“梦幻之星”外似乎还没有什么大动作；4、“NIGHTS”新作已经在 GBA 上亮相，GC 版也是早晚的事了。

玩家情报网

你有新发现吗？你有充满个性的游戏生活吗？如果你想让大家了解你的这些新奇发现的话就快来信吧！

■GBA 小玩法：开机的时候按住 START、SELECT 键不放的话，画面上的 NINTENDO 字样会消失，同时 GAMEBOY 字样变成蓝色，机子就会进入休克状态。只要按任意键即可恢复。**（湖南/008）**

■隐藏动画：玩“魔法假期”，打开 GBA 后，出现三条选择指令，等待一会儿即可出现隐藏动画。再等待还有一段。**（浙江/天地）**

■选择欧版 DC 有什么好处：1、可以使用老式 PAL 制式电视而无须制转；2、DC 上的樱系列、生化系列、SONIC 系列、网球系列、PSO 系列都对应 PAL 制式；3、无须电源，220V。**（四川/仇子健）**

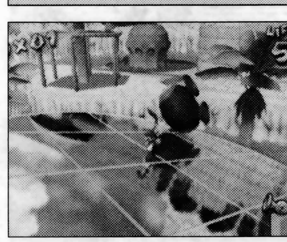
■安徽王啸春读者指出精美 D 版与正版的区别：

	原版(日本产)	台湾片(D版)
碟片外包装	精美(有拉丝折口)	无拉丝折口
封面印质	0.35毫米铜版纸制成	0.35毫米铜版纸制成
碟面印刷	四色丝印,不易损坏,褪色或脱落	四色丝印,不易损坏
使用范围	未经改装的主机	须经改装的主机
玩家心理	收藏与游戏	收藏与游戏
游戏效果	好	佳
耐用度	永久使用	长久使用

↑以上比较仅代表读者个人观点

■我想提醒家里的成员，邮购须慎重：现在邮购有许多问题，这次给家人几条小经验：1、邮购时不要套餐，或者一下邮购很多东西，最好只邮单件商品，因为邮多了，不是少那件就是少这件，给的不全不说，而且质量也不好；2、不要被价格吓到，不要听花言巧语，我曾邮过 SS 金盘，20 元一张，其实成本不过 2 元（不是我不支持正版，只是其中利润太大，某款游戏从 700 降到 50 元）；3、不能看着广告就去邮，要先打个电话问清楚，因为游戏店登的广告有个时差，不一定登的现在就有货，问清楚再说。**（山东/王虎）**

■最简易 GBA 卡耗电量判断法：真的很简单，只要用上 GBA 专用灯就行了（这时大家就别省电了，把耗电大的装上吧），大家可以很容易发现玩 GB 卡时灯是最亮的，玩 GBA 卡的 AVG、RPG 之类的略暗，玩 FTG/ACT 之类的就……奉劝大家一句，没必要的时候还是开灯玩吧。**（福建武夷山/郑统超）**



←马里奥，久违了。事隔 6 年，动作游戏进化的时候又到了。虽然 6 年前的“马里奥 64”取得了千万佳绩，但现在我们应该从零开始。

天下一家●洪松格（QQ：83129447　EM：honggame@elong.com　留言：结交玩友）●张帆（地址：安徽当涂县第一中学高二 4 班　邮编：243100　QQ：24896392　留言：愿与玩友交流）●胡徐杰（地址：上海市武警公安消防总队第六支队纬九中对消二班　邮编：200540）

玩家快书

正版情歌（改自单身情歌）

买不起正版的我，总是盼正版心焚如火。
这世上玩正的人到处有，为何不能算我一个？
为游戏艰苦奋斗，早就吃够了D版的苦，
这世上玩D的人到处有，而我只是其中一个。
D版越玩越烂，光头越读越慢。
每一个玩D的人得看透，想玩就别怕伤痛。
找一个真正的、便宜的、二手的正版光盘，
来告别D版。
一张处理的、粗劣的、死机的D版光盘，
会给我伤痕，
玩D的人那么多，我应该勇敢地过。
可是玩过的、买过的、翻过的全是D版，
会令我心寒。
这首真心的、痴心的、菜鸟的正版情歌，
谁与我来和？

——S.G.K

如果我有一千万，我就能让《电软》免费出书。
我有一千万吗？没有。
所以我仍然得出钱买书。
如果我有一瓶特效生发剂，
我就能让光头风林长出头发。
我有生发剂吗？没有。
所以光头风林仍没有头发。
如果我能得到邮包炸弹，就能把风林炸死。
我有炸弹吗？没有。
所以风林仍能继续主持"闯家"！

——小弟　沈超

你拍一，我拍一，要玩游戏买主机。
你拍二，我拍二，最后选择了PS2。
你拍三，我拍三，一共花了俺3300。
你拍四，我拍四，天天在家VF4。
你拍五，我拍五，我还是个王老五。
你拍六，我拍六，好的游戏玩不够。
你拍七，我拍七，关键时刻莫当机。
你拍八，我拍八，天下高手成把抓。
你拍九，我拍九，爆机过后喝点酒。
你拍十，我拍十，人生惬意在此时！

——QQ　79321927！



←青岛海军曾晓杰朋友的手笔，把风林画成了『二毛』？真是神来之笔，能写会画，闯关族都乃神人也！

趣事一则

●三月，我与友同去书摊买《电软》，发现不少刊物都会赠游戏人物贴纸，友傲然曰："凡有内涵者不以此手段收买人心也"一月后，四月号入手，发现刊所赠品，友悦然道："送贴纸，有创意不愧是与玩家心连心的《电软》啊！"

——安徽　OVER

这次给你写信，主要是想说说杂志的问题。有很多读者都会发现8周年纪念刊大了一点儿。虽然这是好事，至少，各个栏目都可以沾光"增肥"。但这么大的杂志似乎不太方便携带，与我那本英语书相比会突出去不少，这样很难隐蔽在书架上。很不方便我收藏。另外一个就是封面问题，这期（5期）杂志的封面简直是天衣无缝没话说，半夜三更都放光（鬼火！）。但……物极必反。《电软》这么靓的封面与那些电脑游戏的封面已相差无几，在众多杂志中，挑出《电软》，颇为困难。《电软》好像没有了原本的"素"味。那种"素"味，换来的不是乏味，而是整洁、优雅。别忘了，《电软》一定得是独一无二，人有我有（指内容），人无我有（指优雅的原始封面）。希望阿风哥可以稍微注意一点。

——北京　催琳

电软变宽了，内容更多更丰富，而且各方面也在逐渐完善，我想2002年我们会给读者交上一份满意的答卷。

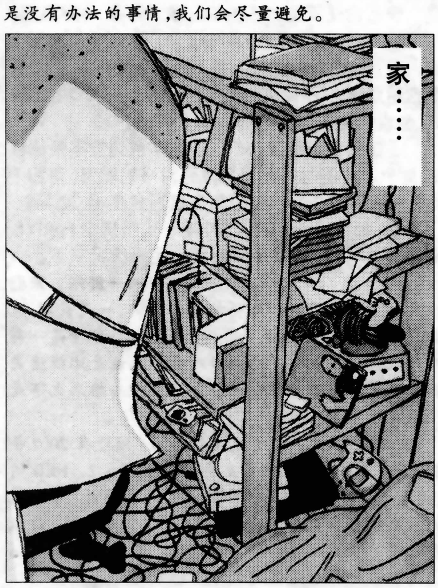
新的一期《电软》（我可是整整盼了一个月呀，哭……）入手后，认真研读一遍后，发现一严重问题：本期（第五期）《电软》的游戏新闻眼中登出的GBA销量为593万3000万台，而在2001年第十二期中则为900万台，出货量1100万台，不知究竟是哪个错了？这类错误在《电软》中已经不是第一次了。拜托你们以后认真点，否则你们会失去更多Fans的。

1、我相信如果推出"风林玩偶"的话，价格会炒得比PS2高……2、《电软》容易掉页的问题其实只要把所有广告放入中间就可以了（掉了也不心疼）；3、攻略不要分两期出，否则攻略没出完，游戏已爆机N遍了……

最后提醒你：大家叫你GG其实是"姐姐"（哈……）并在此感谢ASUKA的回信。

——吉林　逄锦文

这些错误我已经反映给了相关栏目编辑，我们以后会注意的。GBA目前全球出货逼近1900万，对于发售不到一年半的主机来说，实在是非常喜人的成绩了。1、强烈要求主编与玩具厂联系定制，随书附送（笑，赔惨了）；2、中间的位置可是风林年初辛辛苦苦争取来的，目的就是让大家一翻就可以到家；3、会注意的，但有时候根据页码的安排也是没有办法的事情，我们会尽量避免。



我就有一部GBA和PSone，小人最喜欢的GAME是《黄金太阳》与《最终幻想9》。本地虽然GAME贫瘠，但有一个支持我玩电玩的家庭，令人羡慕吧。

最近，有一个问题困扰着我——我要买一部次世代主机，是PS2好还是NGC好很难抉择啊。请各位抛开价格问题，替我想想吧！

先说说我的意见吧，首先冲着NGC我并不是为了《生化危机》的，是为了《黄金太阳GC》这游戏的（确实NGC上有这款GBA超大作吗？）假如没有她的话，我将对NGC失去兴趣……其次，PS2我也并不很想要，因为我已有PSone了。除了《FF》系列与《王国之心》，也没什么喜爱的GAME了。总之，我是比较喜欢NGC的，但是看PS2的销量……

——广东　林荣侃

决定是否购买一部主机，往往取决于某一款游戏。如果说当年要在SS、PS中选择一部主机而两难的话，这次就更是如此。对于"爱好广泛"的玩家而言，PS2、GC、XBOX可以说都是必买的，无论错过哪一部都会留下遗憾。具体如何选择，请看本期附送别册以及大墙画廊（笑）。



本人第一次给家写信，是因为隐约感觉事态的严重。我从《电软》创刊起便是贵刊读者，《电软》是我在游戏领域的指路人，思想上的指导者。我的正版意识，审美情趣以及挑战自我的游戏理念全赖《电软》上发人的思想性文章所传导。上期的家中又有一位读者要求杂志走"大众化路线"，减少评论性文章。对此本人强烈反对。《电软》的新闻评论及对生活中敏感话题的探讨是《电软》灵魂之所在；是《电软》成为中国电玩刊物领头羊的核心因素。众小编可曾记得是什么使得电软"家喻户晓"？是一篇《乌鸦，乌鸦，叫！》掀起了中国电玩界的波涛，是MD同SFC在杂志上你来我往的硬件比拼吸引了读者的目光；是关于盗版问题全国性大探讨造就了中国现在仍为数不多，但来之不易的正版支持者。一本纯新闻，纯攻略的杂志是不合格的媒体。就好比"植物人"，会呼吸但没有思想。

当然，时代不同了，出于对现今通俗文化压力的反映，《电软》理所当然要把自己化妆得更漂亮，更耀眼。但就像选世界小姐，内涵的最重要地位是不可动摇的。

——赵镇

赵读者说得在理，杂志要做出属于自己的内容，《电软》是一本有灵魂有思想的杂志，也正因如此，我们才能独树一帜，我们才能创造奇迹。

至于众口难调，我们该如何调整内容上的平均其实也一直在困扰编辑们，真的是左右为难。不过木木觉得这也是一种挑战，也是奋斗的目标吧。与日本相比，国内的电玩业还显得很不成熟，市场也非常特殊，《电软》在这样的环境下一直努力制作着自己的内容，而不流于形式，以属难能可贵。请赵读者放心，《电软》的风格是不会改变的。

天下一家●夏琳（地址：辽宁省铁岭市人才学校'01届电子一班　邮编：112000　QQ：55955505　留言：中国第一RPG女强人）●陈叶（地址：湖北省荆州市将台中学　邮编：434100　EM：xingxingazc@163.com）●陈波（地址：广西桂林市永福中学169班　邮编：541800　留言：结交天下玩友）

林兄：你好哦～！先向家里的老老小小们问好啦～！嗯，这次写信是想请教几个问题的。

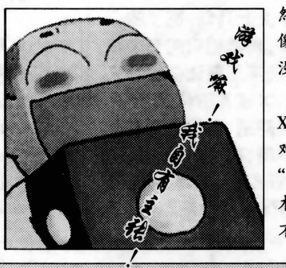
1、北京到底有没有类似"东京电玩展"的活动呢?！这个问题很重要呢～！（人命关天啊）因为谣传很旺盛，所以想确认一下哦。其实一直以来，都很想让北京也举办这样的活动呢！（做梦都想～!!）只可惜现在去不了日本，呜呜，不然的话，哼哼（坏笑）……日本电玩店一定死定了～!!

2、呵呵，我们是想问一下，贵编辑部可否接收假期打工人员呢？初来北京度夏的我，可是深感此地夏の魅力啊～～真的很想为辛苦的你们做点儿事情！每次看到精彩的《电软》时，都会想这是大家花了多少心血流了多少汗做出的呀！所以觉得手中沉甸甸的呢。似乎我们手里拿着的不止是一本游戏杂志，还有大家真诚的心和期待啊！

3、既然都离你们那么近了，可不可以，让我们见见真实的你们呢？（你看啊，日本都有声优的照片和采访呢）。同在北京的我们，说不定走在街上就可能碰到哦～要是因为不知道真面目而错过的话，岂不是有些可惜吗？也许，各位会成为偶像也说不定呢！（那样的话，可就有点儿麻烦喽～）

——北京政法大学　女玩家二十

1、北京早先也曾举办过类似的展览，但参展内容只是街机而已。近几年北京的各类展会大大小小不计其数，但惟独与游戏不沾边，可惜。风林悲观的预计，5 年内在北京不会举行较大规模的游戏展会；2、千万别，一来呢编辑部本来就一亩三分地没多大，不需要打扫，二来呢编辑们都是整人专家（笑），到时候你可会忙不过来的；3、其实经常在大街上碰到读者朋友呢，不过大家面相不熟罢了。编辑们一向行色匆匆，即便相识恐怕也很难在街面上撞个满怀。

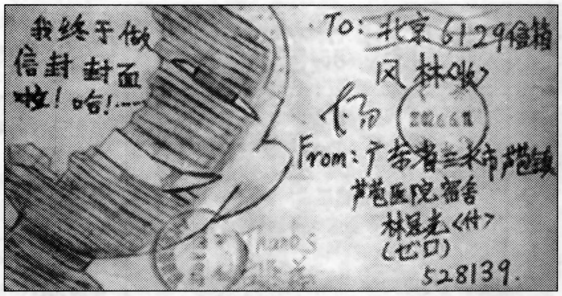


你好，我想跟你说一下我对赛车游戏的看法：我不是什么赛车名人，也不是专业玩家，因为我眼中游戏是没什么专业与不专业之分的。我只是一个普通的电玩迷，写此文只是对第六期《赛车名人谈赛车》一文的一时冲动……作为一名从 FC 玩过来的我，我觉得现在光怪陆离的拟真游戏中，少了一种叫乐趣的东西。游戏本来应该只让人轻松的。可现在的游戏，却让人神经紧绷，丝毫没有轻松。我想这是一些老玩家在现在的游戏中找不到以前那种感觉的主要原因吧？现在让我感动的赛车游戏是"马里奥赛车 A"，几个朋友操纵着有趣的人物互相发射 Q 版的龟壳导弹。如果让我讲什么是专业的赛车游戏的话，那么就是这款"马里奥赛车 A"，因为它有着游戏的本质——乐趣。记住，最好是几个朋友一起玩，肯定会让你感到快乐的。

——浙江　郑阳

严重同意郑读者的看法，不过每个人有选择的权利，无所谓是否垃圾，关键还看自己的喜好。就像面对喜欢看娱乐片的人，你非给他一部文学片看，那显然令人无法接受。强加于人的做法自然行不通。其实风林比较喜欢像郑读者那样的轻松玩法，从没把游戏当做一种负担。

前几天跟个朋友谈起 XBOX 的游戏，从他口中得知对 SEGA 推出的复古未来风的"武装女神"评价颇低，但当木木亲自上手一试却发现完全不是那么回事，游戏出色得很。这也许就是喜好的不同吧。享受你该享受的，不想玩的，也没必要因为别人说好就强迫自己玩。毕竟人活着已经很累了。



↑广东ゼロ读者设计的"木木"信封。谢谢读者好意，不过万一因为信封不合规定而被邮局 X 了的话，可损失巨大。

木木番长究极情报

●DC 版"KOF2000"8 月预定，厂商 PLAYMORE，系 SNK 原班人马再动。

●**KCE 旗下两大知名足球到底谁才是正宗呢？下面由 KCE 东京所的"胜利十一人"制作人高冢新吾先生亲自解说：**其实我们和大阪（KCEO）的制作组都是源于 SFC 时代的足球游戏，但因为当时该游戏是大阪那边开发的，所以就历史的角度来看他们比我们要久远许多，从 SFC 算起也有 10 年以上的历史了，这是"实况足球"的状况。而胜利系列在起初是命名为"J 联盟实况胜利十一人"的，里面同样有"实况"二字，不过因为觉得两者容易混淆而去掉了。而大阪的足球的主力平台是以任天堂为主，而我们则以 PS 为起点。希望大家不要混淆。

●发展娘子军？

我是个女玩家，但我对游戏的喜爱不输给任何男生，想最初《街霸》我称雄全街，再后来《拳皇》常 K 人二百五，《生化》有完美纪录，现如今精英辈出，好玩游戏一打接一打，真是让我眼花缭乱。

因为我是半边天。但这半边天内我的同道中人可谓寥若晨星（我处环境内），看别人都是四处找玩友，我不！我亲自培养（厉害吧），当然《电软》是我攻下我班女生心理防线的有力武器之一。

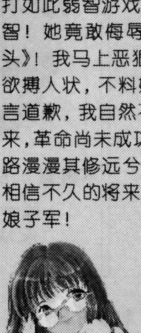
每次一捧得新鲜出炉的《电软》，急忙呼朋引伴前来观赏！当然，首先吸引她们的是彩页的活色生香的美女和玉树临风的俊男："哇，这个男的好像基诺李维斯哦"，某淑女语。

（这个男的指大神一郎）"哇，好可爱！"某女生指着《勇者斗恶龙》中的史莱姆叹道，然后整本《电软》被她们当成时尚杂志看，对里面人物的衣着，装饰评价不休，我无力又无语，风林君看到此也不要狠 K 我责备我侮辱神圣的电玩事业……

且慢！我这是循序渐进法，这下每个月她们都要看《电软》万里长征迈进了头一步！然后我又竭力鼓吹游戏是多么好玩，其中种种迷宫又是多么考验人的智力构思是多么的精妙，然后一遍又一遍不厌其烦地讲述种种游戏的故事情节，大叹某人物是真英雄。不但如此，还免费提供《牧场物语》上的小游戏让她们上手，然后再拿《黄金太阳》上美轮美奂的精灵魔法花她们的眼……终于，她们在我极力赞叹下鼓吹下跑到街机厅玩《泡泡龙》当她们发现我在《合金弹头》上冲锋陷阵时，某女生由于长期被我灌输 FF 系列的 RPG，竟脱口而出"你怎么打如此弱智游戏！"弱智？弱智?！弱智！她竟敢侮辱我最爱的《合金弹头》！我马上恶狠狠地站起来作森然欲搏人状，不料她知我面恶心软，好言道歉，我自然不了了之，但由此看来，革命尚未成功，同志仍需要努力！路漫漫其修远兮，吾将上下而求索！相信不久的将来，我班会有一支闯关娘子军！

独乐乐不如众乐乐，风林君也要支持我呀！

——四川　夏实



女玩家留言

●アスカ参上

忘了我没有呢？Asuka……哦哦，终于又可以给你写信了！

自从"家"中公开地址后，收到了全国不少朋友的来信，大家都很关心我，理解我，也让我结识了不少的知心朋友！我现在开始习惯了成都的生活，找到了自己的位置，学习和生活慢慢忙起来了，新的问题却出来了。本来一开始收到大家来信的时候，我都在尽力做到每封都看，尽管多回一些信；随着时间和来信增多，我越来越感到力不从心，有太多的信回不了，甚至有的信都没时间拆看。有时觉得很内疚。人家那么热情写信来却不回信，想起就……可很无奈，毕竟学习不能误，而休息时间又有限。希望风林兄帮我向来信的朋友说一声："对不起"。每封信我都在认真的看；谢谢大家的关心和理解，也请谅解一下。怎么说呢？除了感动和歉意，我还能说什么呢？大家都一样的热爱游戏，支持电软，大家永远是朋友，"天下玩友是一家"!!

另外，我想给风林写信的朋友更多。你也一定发现，部队里的朋友不少吧？而且都共同的受到管束和周围环境的压力。有一个上海的朋友来信倾诉他的苦处，真的是太过份了！他身边没有理解的朋友更没有知心朋友，玩游戏先别说，他有次看动画被人围攻，骂他"日本鬼子"、"叛国贼"，有几次因为玩游戏被人添油加醋的告到上司那儿，受批评不说，下来又和那帮人打了一架。当然他一个人势单力薄，打输了，心里面就更郁闷了呀。凭什么嘛？我也气不过。部队真像"闯关族"的牢房，连小小的 PSone 也不敢玩，只能躲着玩 GBA。曾经有人建议开设"绿色军营"相关的版面，我也希望风林给军人们一个留言，倾诉苦水的房间，考虑一下啦！

马上快到"7·7 了；高三的朋友大约都紧张起来了。唉，想一想其实也没什么吧；高三只是游戏流程中一个重要关卡，而最终 BOSS 的最终形态是自己的心态。全身心投入。以自己的方式达成一个属于自己的结局。

风林兄，"家长"的担子不轻，你要加油哦，我们大家都在支持你！电软这次的改版还算可以，但忙起来没什么时间看。总之，我决不放弃《电软》!!

——ASUKA



天下一家●林明润（地址：海南省三亚市解放四路一轻公司　邮编：572000　电话：0898－88291983　留言：结交玩友）●林方进（EM：lamfongchun@hotmail.com　QQ：121494944　留言：结交爱好 SEGA、任氏和动漫的朋友）●谭学清（QQ：117191212　留言：喜欢 GBA 的朋友找我）

游戏"圣经"：人类若经常不去面对一些事是不可以的。若逃避……或只躲进安全的地方，便会变得腐烂，不经常向一些东西挑战的话，便会变成一个没用的人。(摘自《铳梦》第四卷)

"大马趴"新闻

●广州署名"天神"的读者来信说在当地成立了"风林游戏俱乐部"，成立两年，会员已经有500人以上。

●广西钟山的黄诚程读者说"稿子一定要刊登，不刊登就一定要回信，不回信就去出家当和尚"。

●本期最离谱的称呼——"十八十八"＝木木

●部分游戏的英文缩写：TK(铁拳)、SM(莎木)、SC(灵魂能力)、GGB(武装雄师激战)、GB(武装飞鸟)、FF(最终幻想、快打旋风、饿狼传说)

●由于GC读碟速度过快，河南孟励读者怀疑自己的机器出了问题。

●云南王琥城读者来信说西部的游戏情况不景气，木木强烈要求进行西部大开发。

●风林，第三次给你写信，前两封信都没有回音，是不是用很朴素的信纸无法引起你的注意？这回我用了如此可爱、恶心、天真的信纸，你该满意了吧？(贵州　徐志)

●夏天来了，蚊子开始猖狂起来，为了不被蚊子叮咬，建议玩友们打机时使用SEGA牌"蚊香"——DC！(云南　王金成)

●MUMU容易看成MM……(一读者)



又是里脊，打扰了。

5.1假期过得如何？应该不错吧！我们的假期过得最好了，有《电软》，有《批评》，有《电新》。《电软》过生日，《批评》有新作，《电新》送大礼，还有新游戏，还和无数的朋友团聚。快乐的都有罪恶感了(笑)。

想说说《电软》的生日，从很早的时候，就想这一期杂志会作成什么样子？假设了无数种可能，就是没想到结果会这么simple。其实也对，8年时间，真的很长么？对一个人来说也许不算短，但对于一本杂志，对于一个产业，真的算不得什么。我们觉得漫长，是因为这条路走的艰难。并且通常也都是5年或者10年搞一次大庆的。这8年，前后都不挨着，的确没有必要特别的庆祝一下。所以这样很好，平淡但是温馨。没有特意的为自己过一个生日，但是真心的为我们添了一个节日。只是希望今后每年的这个时候，可以多一些总结和反省。

原来时间已经飞逝，我们很快便不再年轻。记住的和忘了的东西，好像差不多少。风林君其实也算个新人呢，在发展新读者的同时，请不要忘记关照一下老读者。他们也许从没给杂志社写过信，也从不关心各种抽奖，但他们真的默默的关心着这本小书的成长，每一个进步，每一次成功，他们都跟着欣喜。但他们不会说出来的，也许永远不会，但他们会毫不犹豫的买下一切《电软》编的书。

杂志越变越好看了，我也来说上几句：宽了的杂志显得很大气，看起来更舒服了。新闻相应的有所减少，不过在大作频出的5月，也确实是要让些版面来给他们的。看了"龙哥热线"中XX读者的建议，不免有些担忧，今后走中庸之路没有问题，也的确有利于《电软》的发展，但中庸不等于平庸，尤其是不能是像其所言，取缔那些深刻的评论。在攻略、新闻、彩图方面，《电软》都不算是最后的，但评论却是最准确、到位、负责、深刻的，这绝对是学不来的。今期杂志到手后，随便一翻，就惊出了一身冷汗，竟然没有王峻生的撰文！难道你们终于将他……还好看到了下期将会有他的评论的消息，但当时的恐怖的感觉，绝对比《零》还可怕！！



《编辑部的丧尸》河南　孟励

贵刊终于正面面对网络的问题了，答案挺让人遗憾，也挺让人期待的——"最好的网站"，什么时候才能见到呀！！托贵刊的福，我也终于找到了组织，现每天都到"天幻网"上去发帖，贵刊在网络上，好像有点跟不上时代啊！！

说些私人的问题吧，风林每天除了游戏就是游戏，也许已经对游戏有少许排斥了？？从你的月记中读到了村上春树的味道，仿佛见到风林一手拿尺，去量化着自己的人生，有时激动，有时无奈。你很喜欢村上春树吗？？随便问问而已，勿见怪。(也许是我哪根神经受到了莫明的刺激)

——自认是风林朋友的里脊

里脊这道菜，风林个人认为是很考验一个厨子本事的，火候的把握很重要。每次去餐馆都会点这道菜，如果不好吃的话也就不再来了。

上面有点不知所云了(笑)，读者里脊是风林的好朋友，也是杂志的老朋友，能够把木木的小心思都看得一清二楚。当年用了"跪谢"二字被很多读者批评，这回再用一次，希望不会有板砖飞过……

《电子游戏软件》使用说明书



文字、绘画/河南　小蛋壳

■正式品名：电子游戏软件

■英文名：GAME SOFTWARE

■主要成分：攻略人行道、特别策划、无双报道、游戏研究所等

■性状：本品为全新标志、大开本、132面TV游戏杂志

■适应症：适用于各类型游戏迷

■用法用量：使用量应因人而异，一般推荐用量每本/月

■注意事项：1、便秘者慎用；2、本品可导致缺"铁"性贫血，使用者应遵风林嘱；3、对有心肌梗塞、脑梗塞及对本品过敏者应慎重使用；4、与其他同类产品使用时应谨慎；5、本品安全性尚未确定……

■不良反应：偶见兴奋、神经质、贫血、头痛、呕吐、腹泻，停用后均消失

■禁忌症：1、课堂上禁止使用；2、马路上禁止使用；、厕所便便中禁止使用

■规格：8、40元/本

■包装：250G超厚铜版纸

■贮藏：温室保存

■有效期：暂定一万年

■批准文号：京西工商广字00XX号

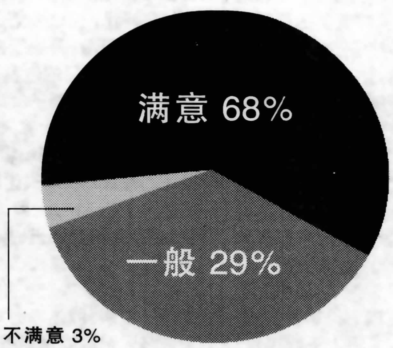
■生产单位：《电子游戏软件》杂志社

■地址：北京6129信箱

《电子游戏软件》第6期读者调查

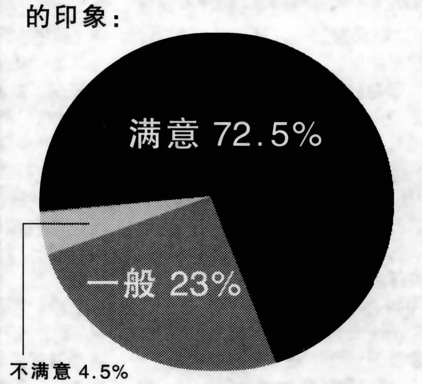
第6期《电子游戏软件》杂志大16开特型开本，52面彩页，80面黑白，附送20首电玩金曲光盘CD，定价8.40元。

■总体上是否满意：



■一句话评语：《电软》的满意度在不断上升，功夫不负有心人。

■对第6期《电软》附赠CD光盘的印象：



■一句话评语：与《电新》第7期音乐MTV评价相近，十分不易。

■对第7期《电玩新势力》音乐MTV的评价结果：



1、以上调查数据为随机抽取200位读者明信片回函表统计结果。

2、以上数据仅供参考，并不代表意见正确与否。

天下一家●陈明(地址：江苏省无锡光华高中部高二4班　邮编：214084　QQ：64932355　留言：SE迷与NI迷来找我)●陈亮(浙江嘉兴市新腾镇建安新村5幢405室　邮编：314015　QQ：116313601)●石海龙(地址：上海市宝山区泰和西路338弄126号102室　邮编：201906)



宽容的鼓励

■莱因之声

《电新》第七期已经成为经典的代名词，尤其是B盘20首音乐MTV，汇集了几乎所有好听的经典游戏中的经典插曲和CG，使玩家尽享视听之娱，大呼“爽”字。第二版加印不到一个月，全国又已售罄。有几张汇单，都是一下子邮购4册第七期《电新》，杂志邮购部面对汹涌的邮购单和捉襟见肘的库存，只好高挂“C' LOSE”招牌。

什么叫经典？经典就是具有永久观赏价值的东西。它不因时间的推移而磨灭光芒，反而在岁月的尘埃中熠熠生辉。那些经典游戏中的经典音乐曾经感动了无数玩家，《电新》第7期只是沾了它的光，站在了巨人的肩膀上而已。

第八期《电新》因时间关系，统计数据还没有出来（详细的统计数字见《电新》第9期）。但从销售情况和部分读者来信看，都还不错。不过总帅想：读者的赞美应该是对《电新》这个新生事物和莱因总帅的一种宽容的鼓励吧！

中国队让巴西狂灌四球，球迷还表示中国队踢得不错，我出汗！

想起王杰的歌：我的未来不是梦，我认真地过每一分钟。

请玩家看看“认真”的第9块点心。我自认比第八期要好一些吧。

商业头脑

义乌 黄风生

看《电软》上大肆鼓噪《电玩新势力》第7期如何如何好，心中虽然不能没有疑问，但仍旧没能逃过诱惑，决定上一回当试试。不料跑遍大街小巷，无论如何也买不到。无奈之下，只好寄钱到杂志社邮购。说实在话，因为现在好多单位都不讲信誉，我不愿意邮购。这可是我平生第一次邮购东西。不想从汇款到收到点心，来回不过7天。和几个同学一起品味点心，都大呼过瘾，真的乐翻天。啊，邮购也没那么麻烦，莱茵牛B自有他的道理。于是又和几个同学商量再上一回当。真恨不得把所有出过的点心都买回来大餐一顿。可是穷学生“铁”有限，买哪一期呢？最后大家一致决定先买创刊号，为什么呢？

第一、我们认定《电新》在中国游戏杂志中又开了一个新时代，不久大家将会认识到的。

第二、创刊号一定印刷得比较少，所以会短缺。

第三、创刊号会比较有收藏价值，有一天大家都会抢着收藏，我就能发一笔小财。怎么样，有一点经济头脑吧。

于是我手头已有了第一期和第七期点心。当然，我会买第八期的，原因很简单：点心好吃，人气正旺，不早下手肯定吃不上。

别的我就不多说了，做为一个没有次世代主机的穷学生真是大快朵颐，大开眼界，大开杀戒。

（编者按：电新创刊号已售完，千万别再邮购。想买的读者，以后早点动手吧！）

《电新》使我家的VCD复活了，使用率明显上升（2000年9月～2001年12月连电源都没插过）。我想不单是我们家，经过对邻居们的不完全统计，由于《电新》的出现，使VCD机成为继PS2、XBOX、NGC三大家用主机之后的第四大主机（统计对象仅为电玩迷）。

——兰州 在第四期成为《电新》Fans的周凯

希望你们将“点心”烤得更香，这样，我吃起就更香！其实我觉得每次的“点心”都太少了，不够吃！不知你们可否更辛苦一点，多烤一点，这样才可以保证我吃得饱吃得好！！好像有点过份！小弟给你们道谢了！！

还有，“点心”本来是每月一份，可我月初吃了“点心”，到了月底就饿得发昏，想得发慌。可不可以每月实行上半月和下半月刊，这样不仅可以解决我们“点心”虫的饥荒问题，还可以一解我们的相思之苦！！

——重庆 张述

客套话就不说了，今天下午到书店，BOSS说《电新》已售罄，顿时犹如昨天中哥之战比赛结束时那般，想K BOSS。得知在耍我，真K了他一下。不过《电新》真得很好卖，BOSS昨天进了30本，我今天拿到的是最后一本，可见……（别急着乐！别笑歪了嘴！）可见你们是成功的，我对你们的服务精神致以崇高敬意。

其实《电新》完全可以每期都送双光盘，每期都可以定价10元或12.8元，1VCD的内容太紧了，看了有点让人不过瘾。因此，不如专门来个双光盘CD，CD-ROM+VCD，只要你们开价不太高。

其实《电新》的包装很有个性，我也喜欢。不过改过后，你不觉得每次看都要翻开硬纸版很别扭吗？这样的话，看书时极有可能被愤怒的老师或家长臭骂一通。我知道镇江市买《电新》的人80%以上都是初二至高三的学生（镇江几家做这类杂志生意的BOSS我都很熟，问来的），上课时总想看一下。我认为，杂志的封壳和彩色导读应该分离，当然会方便一些学生上课偷吃点心，还会使《电新》销售量增大。

——镇江 叶晔

为什么不再搞双光碟（节目太少不过瘾）。为什么每次总要我买到最后一本（我们这《电新》迷太多，几次我差点没买到）。为什么要我连做梦都要梦到你（回头便知，我心只有你《电新》）。为什么不出《生化》专辑（向三上大叔要一下《生0》可演示画面，如果不给，那就出PS版《生3》吧，尤其是开场动画不可少）。为什么不可以送我一期点心呢（天热了不只是渴，心也……）？

——徐州 邵明儒

价格和速度是《电新》在市场畅销的两样法宝，保持《电新》的新鲜感和活力不难，我建议（希望）每期《电新》都像第7期。包装就不用说了，“装甲”很高，我原来常买其它的附赠光盘的杂志，有一次为了不让家长看到，我把它藏到书包底部，终于“奇迹”般的逃过了妈妈的“突击”加爸爸的“侦察”，等我高枕无忧的把书和盘拿出来，书还是书，而盘已被粉碎了，《电新》就不一样了，“厚重装甲”并没有影响其运动性，还节省了我的SP（哈……狂笑），我甚至不用把它藏起来，只要在《电新》中夹两三张考试卷即可。

我想《电新》的大多数读者都是在校的学生，我也不例外，所以应该研究一下出版日期，以免我们因为在学校而不能出去买《电新》，出版日最好在临近周末。

——北京 陈思阳

意见一大筐

义乌 黄风生

1. 双光盘：快改双CD，不，双DVD。A面90分，B面100分钟，对应5.1声道。

2. 说明书既小内容又少，能否改为《电软》精典豪华版！

3. 多些PS、DC和GBA游戏，这些中下层游戏达人占大多数且不脱离广大人民群众。古人云：“水能载舟，亦能覆舟”。

4. 全年半价的捆绑订阅真的很好，很有创意，不知明年是否依旧。

5. 年终是否有像《电软》那样回馈读者抽奖送大礼活动，还有半年的时间，快准备吧！

6. 海报，像第7期一样加送大幅铜版海报。

7. 说明书怎么订在了硬本上，上课不好欣赏了……

8. 应加个“游戏藏经阁”，专介绍游戏秘笈与隐藏要素。

9. 莱因总帅的《广播站》栏目很棒，应扩大领土决不能停。

10. 下期能否给众小编来个写真集收录在B面中，尤其是美编阿YAN，能否让大家一睹芳颜。

11. 《科普园地》在CD中的效果会更好，更直观。

12. 尽快与《电软》合伙开个网站或BBS。

13. 速回信，别忘夹上几张签名照。

——海南 南海鹏



●点心不吃心难熬，《电新》不买睡不着

——蚌埠 苏允磊

●对《电新》的追求，只有逗号，没有句号

——南宁 苏文亮

●买《电新》是我快乐的起点，看《电新》是我幸福的终点

——重庆 张述

●看完第7期《电新》，为你们担心。看完第8期《电新》，轻吐两个字：还好！

——上海 靳东明

●搬出尘封已久的VCD，老妈说我“神经”。看游戏音乐MTV，老妈和我一起“神经”。

——昆明 张顺和

●请一定邮寄3份《电新》7，要不然真的要一桃杀三士

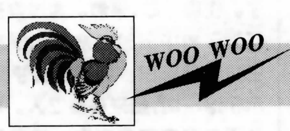
——汉口 吕新光

●看完《电新》7，我知道：糟了，我得了“点心”中毒症。

——合肥 邱再生

●为《电新》8，鼓掌，因为我知道《电新》7后总帅的压力。

——鞍山 小明



半夜鸡叫

天下一家●吴国俊（地址：辽宁大连市第十二中学高二6班 邮编：116000 留言：结交PS迷）●霍光楠（地址：河北保定二中2001级5班 邮编：071000 QQ：67881443）●欧晓明（地址：四川泸州市叙永县消防中队 邮编：646400 留言：结交所有玩家）



昔日重来

~历史的教科书~

GBA 随着三四月份的大作狂潮退却后，在淡季最耀眼的一部游戏就是角川书店的昔日重来了。本作吸取了勇者斗恶龙和口袋妖怪的两大特点。加上曾经风光一时的“时空”故事题材，人设画面音效等各方面表现都比较平均。虽然不够大气，但她的发售日选的很到位。该玩的都玩了，别无选择，试试吧。

GBA	厂商:角川书店	类型:RPG
	发售日:2002.3.29	售价:5800 日元

长老：是个男孩呢，给他起个名吧。男女：嗯……那就叫他天魄吧。

长老：天魄，好名字。有我照顾他，你们可以安心的走了。神会保护着你的，天魄。

13 年后。“天魄，天魄”这小子跑哪去了？祖母来到房间寻找。一只可爱的青蛙精灵跳进来：“天魄来了”。13 岁的毛头小子玩足了回到家中，一上来就被老祖母教训了一顿。原来长老正在村北的时之神殿等着呢，让天魄现在去一趟。好吧，带上小青蛙走啦。刚出家门，就碰到同村的红衣小子那索托，他也带着只青蛙，说是已经得到村长的许可，先走一步了。哼，有什么了不起的。一路来到村北的时之神殿。长老的孙女米奴托似乎很想得到许可，成为一名真正的时之女战士，但长老十分担心孙女的安全。因为魔物肆虐的世界已经接近崩溃的边缘。而我们今天所看到的世界，正是昨天的一切所积累而成的。此刻，天魄的重大使命就在于要重返过去，在历史中将魔物封印起来，以拯救今天的世界。而当天魄和米奴托走出时之神殿时，村子遭到强大魔力的袭击，顷刻间村人全部被石化。看来事态已经到了迫在眉睫的地步。长老也不再反对米奴托的一再要求，答应让她和天魄二人一同进行时空之旅。并把时之道具交给天魄，让二人通过村中的时之井户前往时之迷宫重返过去。言罢长老独自离去。此时天魄才突然想到祖母的安全，立即飞奔回家，还好祖母安然无恙，并把天魄的身事之谜一一道出，原来天魄的双亲就是时之一族的时之战士，在生下他后就离他而去。

出屋北上在桥旁边，精灵博士阿洛（施瓦辛格？）告诉了天魄关于精灵的一些情报和使用方法。原来天魄的宠物小青蛙就是精灵的一种（兽属性），给他起个名吧，现在按 B 键调出菜单选战力那项就可以装备精灵了。过桥后会有一个时之战士给天魄授课，想听的话就按 R 键确定，不想听就按 L 键否定。虽说都是些可听可不听的基本知识，但初玩者还是花点时间研究一下比较好。通过山洞后二人来到了长老所说的时之井户，与一旁的管理员对话后（可得恢复 HP 道具）使用时之道具，灵光一闪，二人倾刻间就已经身处时之迷宫。做为首个迷宫战场，可做熟悉战斗系统之用。迷宫的闪光处就有道具可拿。在遇到敌人密集一起的时候就可利用精灵出必杀技群殴之。其余单个敌人最好还是使用主人公的物理攻击比较实在。战后除了主角自身会自动得到经验值长级别外，还会得到精灵专用食物，只有给精灵吃才能令精灵不断成长。但这里必须要注意的是：精灵是有很多种属性的，各种属性的精灵食物喜好是不同的，必须给相对应的食物才行（10 段进化一次）。在路上有一个青蛙状的发光石像，为恢复点，上前调查即可恢复。二人一路杀敌，在迷宫深处看到了一个巨大的光柱，没错，这应该就是迷宫的出口了。往前一站，果然。通过传送再次回到了村中的时之神殿。很显然这已是身处昨日。而长老似乎早就预示了这一切，前来迎接二人。并告知关于未来魔物的消息。但突然长老发生了巨大的变故，被石化着消失在空气中？！当天魄来到家中时，发现祖母已经不在了，而在桌上发现了祖母留给自己的一封信和一件恢复道具。二人来到村子东南部的村口，精灵博士阿洛似乎已经等了很久的样子，并指点二人到村南多梅尼嘉城去找他的好友帮忙。

当二人来到城中广场时看到三个贵妇人正在闲聊着，从她们口中得知镇中有名的精灵博士就住在镇东的木材场附近。二人东行来到木材场，果然看到几个孩童缠着一个穿着老鼠服装的精灵博士要精灵呢。二人来到博士屋里，当托波利博士得知二人是时之村的同行好友阿洛介绍来的后，将一风属性的精灵送给天魄（取名后就可以给米奴托装备上了）。并指点二人前往城中南门旁边阶梯处的地下水路。先到镇上逛逛街，购购物，带足恢复道具后就可以前往城南的地下水路了。这里有一个时之井户，但显然缺少相对应的时之道具，还无法使用。二人进入到水路里，这个迷宫的敌人有些实力，不可小视。一路西行走出水路来到一山谷（先到恢复点恢复一下 HP），碰到了一个钉子怪，这首个 BOSS 善用精灵攻击随时注意恢复 HP 可轻松取胜。战后可得到此地的时之道具。又可以再前进一天了。二人来到井户处使用道具进入光柱被传送到这里的时之迷宫里。要注意的是这已经不再是单一的迷宫，开始出现假通路了。最终二人还是找到了迷宫出口，乘光柱传送到昨日的广场上。二人听到北门处似乎很热闹，寻声而去，发现竟然是同村的那个红衣小子那索托被居民敬奉为英雄！？他也认出了天魄，上前去将一时空道具交（扔）给二人扬长而去。好了，再次前往时之井户走一趟吧。



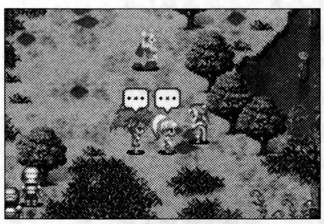
通过时之迷宫，再往历史倒退了一天的时间。二人刚从广场登陆就看到了那三个贵妇人走过来，像是在讨论着城里正在招募战士！？好极了，露脸的机会来了，说不定明日在城里受到居民簇拥的英雄就是我天魄了，呵呵。二人兴冲冲地赶到北城门，真是在招募战士呢。拨开人群一看告示，原来是公主被魔人掳走了，现在国王正在招募击退魔人的战士。与门卫说明来意，卫兵问是否要应招前去营救公主，答是（按 R 键）就可以进门去面见国王了。二人在



偌大的宫殿里转了老半天，好歹是摸着门头来到了皇宫，大臣们正在紧张的开会商议营救计划，此时国王看到总算是有人前来应招了激动万分，对二人寄以重望。后从大臣处

得到出城许可，但得知魔人的所在地“湿原地带”。而就军团指挥官所言，他们的先头部队派出很久，但没有音讯，看来是凶多吉少了。二人深知此番任务非同一般，带足道具后，进入宫殿中南部的关所，通过高塔出城，来到城东北方的湿原地带。而二人刚步入魔人所在地，就看到先头部队的队长独自逃出欲返回城中请求支援，但因伤势过重，倒地气绝身亡。一路上，士兵的尸体随处可见。而在魔窟门口，有四个人还在那里畏首畏尾欲打退堂鼓，没用的家伙！哼。二人挺身杀入魔窟，但魔人特斯塔真朝二人步步逼近的时候，二人的脚竟也不自主地开始弹起了琵琶(笑)。就在危机时刻，日式RPG的永恒角色助太刀及时杀到。而且是个十足的自大狂兼小丑。与二人联手将魔人消灭，将公主救下。而芙伊丽娅公主似乎受惊过度当即昏倒在地，门口那伙懦夫立马跑来把公主抬回城去了。战后可得到一时之道具，而助太刀的魔法使基肯多也与天魄英雄相惜了一番加入了冒险队伍。

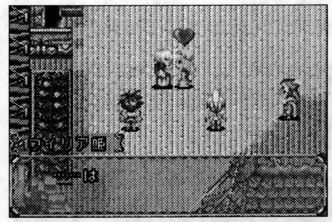
而当三人正欲返回皇宫领赏的时候，戏剧般的一幕发生了。三人在回城的路上发现那几个抬公主的人被击昏在地，公主被一红衣小子？！(天啊)带回城去。真没想到那小子竟然是使用这等无耻卑鄙龌龊的手段“救”得公主成为居民所敬奉的英雄。而且众人费得九牛二虎之力还是没能改变历史。待三人冲入宫殿欲揭穿他的伪善面具时，竟然被士兵欲捕入狱，天理何在?！没办法，总不能坐以待毙吧。当务之急，逃命要紧，现在只有退路一条，利用刚得到的时之道具再向历史倒退一天。而当得知二人正乃时之一族时，基肯多又是一阵狂笑，说是早就盼着时空之旅的这一天呢。接着当然是跟随二人进入到时之迷宫，好不容易走出了复杂的迷宫传送回到城中，而那个乡下人又开始感概了。什么空气是昨日的空气，水是昨日的水(昏)。而据宠物小青蛙的灵感预测到，时之道具现在由水边的魔物持有，难道是湿原地带吗?！另外在宫殿的地下还有宝物可拿?！此时，那三个贵妇人来到广场，而且好像今天是魔物刚刚袭击了城中抢走了公主。三人立即来到宫殿中，两个士兵说军队刚刚遭到重创，现在已经人手严重缺乏，而且似乎地下又出了什么状况。三人先到皇宫向国王请命，而基肯多那个二百五见了国王还语无伦次的说什么他明日就和魔人交过手，弄得国王一头雾水(笑)。三人即刻轻车熟路的赶赴湿原地带。一路北上欲直接和魔人来个了断，但必经之路竟然有士兵把守，说是没有队长的指示不得通行，看来得另觅通路了。三人退出来东行，路上碰到了那一两个懦夫在一旁徘徊着，基肯多那厮又冲上前去讥笑了他们几句。过桥后一路北上来到魔人所在地，找到那个时之道具持有者，岂能放过，三人冲上前去大战一场，抢得时之道具。此战颇为艰苦，魔物一击可拿我方一人五分之四体力，甚为恐怖。战后，三人返



回城中在兵舍里找到那两个说人手不足的士兵，他们得知天魄帮他们击退了魔物就给了一件道具当做谢礼。三人再次来到时井户，朝着他们的历史之旅又迈进了一步。

穿过时之迷宫来到广场，宠物小青蛙又再次施展灵力探测时之道具的所在地。而这次的结果是在城南?！此时三个贵妇人又再次出现了，在她们的谈话中可得知城南的商店老板现在要送一批货物到南镇他弟弟的店中，但苦于走不开身，正干着急呢。三人立马赶到道具店，果然老板在那急得团团转，听到众人愿代其到南镇走一趟自是欣喜万分，将货物和通行证交给天魄。南下出关后一路南下来到老板的商店将货物送达，老板为了感谢众人就将时之道具相赠。此时再返回城中找到道具屋的老板还能得到一恢复道具。明天的这里究竟是发生了怎样的事情呢?！很令人期待啊。事不宜迟，向时之井户出发吧。通过时之迷宫的考验三人又朝历史倒退了一天。而这次宠物小青蛙探测到的道具所在地南镇的宝箱内!?基肯多起初还觉得听从一只青蛙的预测简直不可思议，但此时贵妇们到来的一番话让他不得不服了，而且还得知宝箱具体的方位:南镇工场。三人立即赶赴南镇，来到一宝箱商店，基肯多那家伙还到处翻了半天，人家这是卖空箱子的，昏倒！波士老头真有点哭笑不得了，指点众人工场就在出店东北方向。三人出店来到工场入口处，和管理员打声招呼就可以进入工场探宝了，三人穿过一间房子来到有放宝箱的仓库，天啊！遍地的宝箱，到底哪个才是放置道具的呢？开错了可是会遭到魔物伏击的哦，S/L大法伺候着，成功取得时之道具后众人又赶到时之井户再次进入到时之迷宫中，但这次在迷宫着陆后，宠物小青蛙竟有一种异样的预感了！难道将会有什么事发生吗？就在迷宫出口处，三人遭到了一强大魔物的伏击。就凭着小青蛙的直觉，它也是精灵的一种，随即进入战斗，而它的全体攻击魔法竟可一下拿掉我方二分之一的体力，甚为强劲。一番苦战，终于勉强战之。太好了，现在又多了一只强力工属性精灵助战，队伍实力大增，记得给基肯多装备上。

这次登陆后，宠物小青蛙的探测答案却只有一个：魔人特斯塔！天啊，难道已经回到了魔人来袭的那天了吗？话音刚落，只见贵妇三人尖叫着从广场跑过，而随之而来的自然就是特斯塔，而他连正眼都没瞧众人一眼就直奔宫殿而去。很显然，他定是冲着芙伊丽娅公主而去的。基肯多那小子现在竟想打起退堂鼓来了，被队中正义的辣妹米奴托一把揪住衣领拖着奔向宫殿(笑)。等三人追到宫殿时，门口的卫兵早已被击倒在地。而宫殿中幸存的士兵也大声疾呼魔人朝公主房间方向去了。三人飞奔到顶层公主的房间。但从房间内侍女呆若木鸡的表情来看，已经来晚了。而在宫殿中一个将要气绝的士兵告知魔人带着公主往中庭逃去。三人终于在中庭找到了正欲逃走的特斯塔。一场对决一触即发。但就在此时，公主竟然冲到双方之间，而且甚至有些护着特斯塔的意思。万万没有想到的是，眼前这个魔人竟然会是公主心目中的爱人，天啊！而且这次是公主要他来带她私奔的，三人还在这里棒打鸳鸯搞不清状况。原来当初在湿原击倒特斯塔时，公主不是吓昏而是心痛而昏。虽然人家身份差异大，但就为了他们让爱做主的勇气也应该祝福



他们才对呀！而为了感谢众人的知遇，特斯塔临走时将时之道具送给众人。而当三人来到时之井户准备传送到昨日时，看到了两个工人正在修理井户，据他们所说是奉南镇女职人之命而来的？不管了，先进入时之迷宫再说。这次登陆后宠物小青春活力蛙探测到的时之道具所在地是:战士之村。而一旁的那三个贵妇人的谈话中则有涉及到井户修理之事。看来明天那两个工人在修理井户是有什么原因的？带着疑问三人再次出发了。当三人来到城西门时，看到那的两个工人刚从时之井户方向过来，说是再有一天的工程就可以修复井户了。什么?难道……三人立即赶到井户处。天啊！井户果然是坏了，而且真的是还没有修好。无法使用井户就无法再进入历史之中了啊。看来得去寻找新的时之井户才行了。

此时如果来到广场会发现以前广场中间的那尊骷髅像不见了?！而突然一旁的餐馆里发出了什么声音。选是，前去查看之。与肥婆老板娘对话，选是，会发现老板婆瞬间速效减肥成为一苗条淑女，夸张得很，减肥药厂商应该高薪聘请她做产品代言人才是(笑)。而当三人正欲通过城南门前往南镇的时候，发现门口的卫兵全部倒地不起。而在南镇，NAN团的人几乎全部惨遭毒手，看来南镇刚遭到了巨大的变故。三人一路南下，走出南镇关口，来到一片森林，南下在一个山洞口，忽然一个男孩冲了出来说他们的村子已经陷入了苦战，正要到南镇去请求支援。但此时的南镇已经几乎全军覆没了，三人决定出手相助。跟随男孩

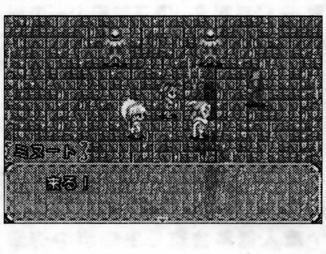
的一路指引，来到了战士之村。看到战士们正在与一怪鸟对峙，但似乎完全不是它的对手。而且怪鸟自称此战颇似十年前之战？看来还得众人出手了。此鸟果然了得，全体攻击魔法可拿我们五分之四的体力，没有足够的实力还是老老实实回去练级吧。一番血战终于将怪鸟KO掉



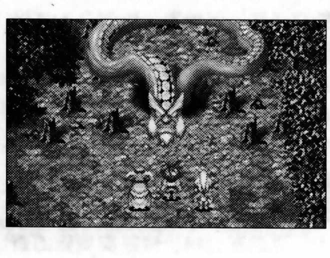
了。而怪鸟死后竟化身为一具骨架，细看怎么有些眼熟，正乃广场放置的那尊骷髅是也。原来是这么摆到广场去的啊，呵呵，明白了。击败大敌后村长自是大喜，让众人随即到村中集会所大摆庆功宴，大加赞赏三人的丰功伟绩。当然，最重要是将时之道具当作礼物赠于众人。而此时米奴托的父亲也来了，将一本《魔物绘日记》交给米奴托，并告知其母亲已经……道具入手，现在关键是寻找时之井户了。

西行出村，来到一片原始森林。在森林东部，众人终于找到了新的时之井户。时空之旅再度开始。通过时之迷宫后，这次登陆在战士之村中。而宠物小青蛙所探测到的时之道具所在地是墓场。村中一家屋内，有个小女孩说她的哥哥出去玩还没有回家，希望能帮她找到哥哥。众人沿村西北的山道一直来到两个帐篷处，找到小女孩的哥哥，其实就是那个去求救的男孩。他说他是要去打败魔物当英雄。呵呵，小鬼有点意思，能打赢我们再说吧。男孩二话没说，一本正经的冲上来。最后自然是以卵击石，抱头呼痛。南下离开这里后，沿山路一直北上，在一间房子里可得到了一个古人形。好了，现在不是办闲事的时候。基地就在南镇出口的北部。三人经由山洞原路返回到十字路口，这里的道具屋总算是开门营业了。而里面的老板娘似乎跟众人很熟的样子，相互寒喧了一番后还白送一道具（模范商人啊）。购足装备后就该北上前往墓场。那地方自是阴森森的，胆小的基肯多有点弹琵琶了。又被辣妹米奴托一番训斥（笑）。没想到这次的时之道具得来全不费工夫，三人还没走几步就在一个亭子里找到了道具。而女同伴的母亲恰恰就安葬在这片墓地里，女孩深情的给母亲献上了一束鲜花。并道出她此次时空之旅的目的，就是要去见见在她很小的时候就故去的母亲。在离开墓地的路上，墓地管理员老人说他已经在这里守护了十个年头了。在村西森林去时之井户的路上可以得到一个树属性的新精灵，乃回复系，应重点培育。而这次的时之迷宫更是繁琐恼人。头都转昏了，半天半天才得以逃出此地。

来到村中，宠物小青蛙刚要施法探测时之道具所在地，突然一群木头人从众人身边呼啸而过。紧接着又一大帮战士追过去?！三人急忙向村长打听事由，原来是村子里修行用的木人暴走了，并委托众人到修罗之道洞窟去帮忙阻止这次的木人暴走事件。而小青蛙此时也探测到时之道具就在那里。即然如此，一举两得就即刻前往吧。经由村东洞窟东行通道可以通到修行之洞，一上来就有一战士身负重伤逃出来。看来事态严重，将战士安置在一旁休息后一行继续深入。途中米奴托的父亲正独自抗战暴走木人。但木人大批源源不断的袭来，如果在这里战斗，只会令大家都围困在此，殆误战机。关键时刻父亲命令众人不要管他，继续深入，定要将暴走原由查个水落石出。为了顾全大局众人只得立即动身。几经周折，终于来到了木人的所在地：修罗之道。而这里要再深入就必须要经过木人巷的考验才行。连续15场的战斗是对玩家耐力的磨炼。另外如果此时恢复道具没有带走的话，也极易陷入苦战。在修罗之道的深处，众人找到了暴走木人的头目赤色木人，随后一场恶战一触即发。此战会打得艰苦，应做好心理准备。战术要得当，首先集中火力将两边的普通木人做掉，不要急于攻打赤色木人，否则必败。最主要的是模清楚它们的攻击套路。顶住前三板斧，站稳脚根再慢慢和它们周旋。制服赤色木人后暴走事件还远未结束。三人继续深入到修罗之潭，而这里可谓是步步设防，每前进一步就要攻克一强力木人。而到了后半段更是出现巨型木人狙击众人。连续数十场近似乎BOSS战下来，必然消耗巨大。但必须要留神的是，现在出村到南镇商店的路全部被堵住了，也就是说恢复道具是用一个少一个，如果不尽量节约使用的话，到最后必然遭弹尽粮绝卡壳之苦。几经周折众人在最终的房间与BOSS遭遇，有了之前的经验，此战倒是异常容易搞定。这厮临死之前还唤出两个暴走木人袭向众人，危急关头还是米奴托的父亲及时杀到将之KO。至此，村子的木人暴走事件终于得以平息。而时之道具也在BOSS倒下的一刻现身了。房间的南面出口正好可以直接下到村中，基肯多那小子又开始得意忘形了。飞身跃到地面正欲摆个胜利的泼式，哪知天魄和米奴托随之从天而降，硬生生把他当了一回肉垫子（笑）。



好，进入时之迷宫吧。而登陆后宠物小青蛙所探测到的时之道具所在地在村中的某个民家中，而且是很高的房子里。这好办，按照村子的地形来看，应该前往村西北一直上山去沿途寻找。途中又会遇到之前那个和众人决斗的小男孩，而这次却说要不是今天肚子饿了决不会放过众人，下次别让他撞见，总之非常搞笑。众人沿山路一直来到最顶层的屋子里，就是之前在这里得到一个古人形的地方，发现时之道具就放在桌子上，得来全不费工夫！？奇怪了。而当众人兴冲冲的来到村西森林的时候，小青蛙忽然说他有一种不祥的预感。果然天下没有白吃的午餐。众人来到时之井户时，突然一阵地震，时之井户忽然坍塌了，随之出现的一条赤色巨龙，确切的说是长老所说的食时之魔物，终于是现身了啊！其虽然不经常使用全体攻击魔法，但拥有会心一击单体必杀的实力。而且HP较高，物理攻击对之几乎无效，必须做好持久战的心理准备。将时之魔物击退后，众人直接跳入井户留下的洞中，时空一转，竟然这次没有通过时之迷宫就直接被传送到了村子里。而众人这次也感觉到了一种不同的气氛似的。忽然米奴托看到村子里她儿时曾经玩过的秋千，难道这一行竟然向历史跨越了十年的时间？而十年前不就是母亲还健在的那个时候吗？太好了，终于可以和母亲相见了。众人刚要动身去找米奴托的母亲，宠物小青蛙可不高兴，原来竟把探测时之道具的事给忘了。而这次探测的目标是鸟之魔物。米奴托怀着无比复杂的心情来到母亲的屋前，怀念着拥有美丽歌声和高超厨艺的母亲。这时屋内传来了阵阵悠扬的歌声，米奴托终于鼓起勇气走进屋去。母亲依然是那么的美丽、动人。此时母亲要做料理需要一种野菜。最终女孩还是抑制不住心中的激动退出了母亲的房间。好了，该去寻找时之道具了，顺便想办法帮母亲弄野菜来。毕竟拯救未来世界才是此行动的最大任务啊！



据女孩所言村西的确有一个叫做山之修行场的地方。并且据村人说山顶就有那种野菜。太好了，一行人北上出村，来到南镇十字路口的商店处。经路口的旅人所言去修行之山的路就在西边。先到商店把道具都备齐了再说。一切准备妥当后，众人启程前往大陆最西部的修行之山。当众人来到山脚下的时候就被压迫感十足的山庄所震憾。光阶梯就有数千层之多。而步入大门更是陡增几分神圣感，众人决定先北上前往修行之山本堂去参拜斗神像，以祈求此行一切顺利平安。参拜完毕后，众人东行正式开始登顶。先是来到一条水魔之溪旁，在溪边可得到强力仲间，水属性精灵。记得把之前所累积到的全部水属性精灵专用食物给它吃，令其迅速达到一定的

段位。别告诉我你把那些无用的东东给卖了啊！水边所遇到的怪物基本上都是水系的，实力颇强，可做练级对象。如果此时段位已经够高就可以不理会直接沿山路北上登顶。一行人几经周折来到山顶，果然发现了一片野菜地，但女孩刚要伸手采下它的时候，空中突然飞来一只怪鸟向女孩袭来，这难道就是鸟之魔物？管它呢！胆敢阻栏本大小姐要



做的事儿？！先把它弄下来，分成五块再计算给本小姐的精神损失费。众人合力将怪鸟击退后，果然得到了时之道具。当然，现在可以为母亲采摘料理用的野菜了。呵呵，此得可谓是一石三鸟大丰收啊。众人带着野菜回到村中，来到女孩母亲的屋前。但此时的空气却分外的凝重，因为米奴托决定留下来，陪在母亲的身边。相聚与分别在此刻竟如此完美的交织在一起，那么的复杂，但又那么的简单。分与合，合与分，也许这就是人生吧。虽然很舍不得她，但没有理由挽留，怎能不祝福她幸福呢！二人来到村西森林时之井户正欲前往忽然听到后面传来熟悉的声音，米奴托？是她。原来虽然她很爱她的母亲，但她最终还是决意与二人并肩作战，拯救世界。令人感动的重逢啊。三人再次结队闯过时之迷宫的考验进入昨日。

一上来宠物小青蛙的探测结果是穴掘之魔物。而此时从村中战士的谈话中也可得知近来是出现一种巨大的怪物。当众人来到南镇村口十字路时遇到一旅人跑来救助，说是多梅尼嘉町出现了魔物。好极了，就是它了。众人照旧先到商店补足道具即刻启程前进。而当三人来到南镇的时候发现大门都被拆了。NAN 团的战士已经死的死，伤的伤，横七竖八躺了一地，说是那魔物连斧头攻击对之都无效。到底是何方妖物？弄了半天不是别人，正是之前已经在战士之村交过手被打的变成骨架的那位。而且据路上的幸存者说那厮一直往北去了，难道他的目标是时之井户？不妙，众人马不停蹄地追到井户处。就在他正欲动手使坏的时候，让三人给逮个正着，手下败将，受死吧！最后还是让他扔下时之道具逃走了，算他命大。这次正好时之井户就在眼前，倒省了点事儿。通过时之迷宫后登陆在多梅尼嘉广场。探测目的地为托波利的家？！十年后的三个贵妇人，现在还是少女的年龄。三人又再次来到广场聊天了，说的自然是那个穴掘魔物事儿啦。此时如果去城北部的酒场，正好这十年前的酒场还是刚刚装修开业中。举办免费赠大礼活动，只要正确回答一个问题就可获得奖品。答案是(按 R 键一下，切记只是一下，多按无效)，还真白送了五个兽精灵专用的大块食物。爽呆，切勿错过之。而且如果去南镇的话还会被应邀参加选美活动，还可以投票的哦！这里比较搞笑的是第三位美女竟穿错了服装就跑出来走秀，结果被取消了参赛资格(笑)。最终的南镇小姐得主是 5 号选手可可娜，她还会下来和选民们一一握手哦。如果之前投了她一票的话，对待咱们的小帅哥天魄就格外照顾了。赠予香吻加拥抱，还留影呢，当然，还有奖品拿。天魄倒被艳福的红了脸，



把一旁的米奴托醋个够呛(笑)。三人又来到时之村，找到精灵博士阿洛在后院得到重要的时空道具。好了，闹的差不多了，应该去办正经事儿了。

三人来到城西木材场的托波利博士家。这十年前的老鼠博士还是个小孩子，真可爱的模样啊。还在把弄他的宠物小老鼠，但突然从围墙上蹿出一只猫来把他的小老鼠给叼走了。这下子小托波利可急了，他老爸赶紧跑过来请求众人帮忙把爱子的宠物小老鼠救回来，事成定当重礼谢之。重礼？！如果没猜错的话应该是时之道具了吧。好，答应你了。但问题是那只该死的猫到底去哪儿了？众人决定地下水路找找看。果然在水路的入口处发现了猫的行踪。众人随即追入地下水路，但北进的门被锁上了，无法再深入了。得想办法先把钥匙弄到手才行。一行人先是西行去在当初打钉子怪的那个地方，到真找到了钥匙，可以继续前进了。好不容易在水路中部找到了新的通路，追了下去。眼看猫就在眼前了，但它一跃又逃到铁门的后面跑了。完了，这铁门又是给锁上了的。回头去找吧。刚走到路口，辣妹米奴托又火了，连逮一只猫都有这么多的名堂，气不打一处来，对着出气桶基肯多就是一掌，把他击飞贴倒在墙壁上。但这一推不要紧，要紧的是竟阴差阳错的发现了一条隐藏的通道。进去后又意外的拾到了开铁门的钥匙。打开铁门后，三人一路追到猫的老窝，其正欲对小鼠下手行凶。那还了得，你吃只老鼠不要紧，我的时之道具怎么办。所幸这只病猫除了单体攻击较强、皮厚外就没啥大本事了。轻松将小鼠救下回去取赏去喽。小托波利见到他的宝贝宠物平安的回到了身边自是喜出望外，而他老爸的谢礼不所料出为时之道具也。

又往历史退后了一天的时间。而这里的时之道具所在地则锁定湿原之水场。此时那三个少女，照例的谈话中似乎可以得知昨天南镇发生了大地震？看来昨天会有什么大事发生，赶紧前去湿原把时之道具弄到手再说吧。但此行绝非易事，先去把该补充的补足了。因为现在湿原地带的魔物早已今非昔比，并以毒属性攻击见长，个个强悍。稍有不慎都有可能全军覆没。三人一路北上走了一会儿竟发现时之道具就掉落在地上，正欲拾取时，半路杀出了叫做鲁巴的无耻之徒说是他先看到的，一把将时之道具抢跑了。追！但只要进入水场后



你就会发现此地的恐怖之处了，因为每走一段就会有一战不亚于 BOSS 战的恶斗，没有超强的实力连一板斧都撑不过就得挂。当然如果你善长 DQ 系列，这倒是小 CASE (苦笑)。众人一路浴血奋战终于将之堵到死胡同里了，那小子到是知趣，老老实实将时之道具交还给众人，还把一精属性精灵赔给天魄。这样 6 只属性的精灵就全齐了。这里必须要留神的是回程路上仍然会遭到不可逃跑战，要有心理准备。死在半路上那可就冤了(笑)。平安返回多梅尼嘉城后，赶紧补充道具，即刻前往时之井户。之前如果去一趟南镇的话会得知金矿中因地震有人被困住。而这次的时之迷宫竟然异常简单，几乎就走最近的路转两下就到出口了。一行人在广场着陆后，自然这次的目的地就是南镇。而三个女孩的谈话信息则是南镇新开张了一个精灵用品专卖店。随便去看看吧。果然，三人刚来到南镇被精灵店的促销小姐给候个正着。说是今日是精灵店新装开业特典大酬宾，凡顾客均送时之道具(有这等好事？)。但店面则有些难找，故在此迎宾引路。三人在去精灵店的路上，看到两个人说是要到金矿去。什么？今天不正是南镇将要发生地震的日子吗。三人赶紧冲上前去阻止他们，但有谁会相信他们的鬼话呢。大呼开玩笑，精神病之类就扬长而去了。不听好人言，等死吧。要说那精灵店，如果是没有迎宾小姐教你怎么走可真的难找。转了半天，东拐西拐才到(门口有青蛙的标致)。一进店内，热情的店长(美女哦)就迎上来了，甭提有多客气了。当然最关键的是果真白送时之道具(商人的楷模啊，JS 要送我 PS2 就好了)。天上掉馅饼啦。米奴托倒好，拿了时之道具就想叫天魄即刻前往井户。这回爱面子的塞肯多有话说了，咱可是有身份

的人哪丢的起这个人啊。好歹也得买点东西吧。此话倒真不假，店中大量出售各种属性精灵专用成长食品和新必杀技发觉道具。如果铁足的话，可令队中精灵迅速成长起来。而且店长处还可以免费咨询精灵的基本知识，可谓服务周到。6种精灵按攻击力排名的话为兽、工、树、精、

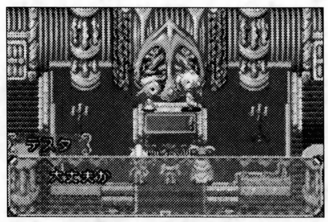


水、飞。飞属性以速度见长，水属性以命中率见长。工、精属性刚是能力最平均的。

消费的差不多也就该前往时之井户了。众人回多梅尼嘉的路上又碰到了红衣小子那索托。而他也在找时之道具，看到东西已经落入天魄手中竟然激将天魄不配拥有它，要与天魄单挑决定时之道具的所有权。而少根筋的天魄居然还会把道具放到台面上来与那索托决斗，最后被他使诈将道具骗走了。这可把米奴托惹火了，要拿了那索托算总帐。那索托岂会束手就擒，一溜烟往金矿工场方向逃窜而去。众人正欲追赶的时候忽然一声巨响，地动山摇。地震在这个节骨眼上爆发了。三人一路追到金矿，那索托果然是逃进金矿了，就在众人欲进入时，又是一阵强烈的地震。矿里大量的工人飞似的住外逃命。但为了时之道具，大伙还得偏向虎山行啊。刚进矿区就发现一老工人情况危急，众人立马上前将之救起，但此时老工人竟莫名的被石化消失了？！难道食时之魔物又再度现身了吗？带着巨大的疑问，众人只能选择继续深入。矿区的范围比较大，路程很繁琐，最后在矿区的南部找到了入口。而这里还有两个要钱不要命的家伙还要下矿去采金矿石，可谓是人为财死，鸟为食亡，服了。三人追到矿底终于追到了那索托，但眼看到他就要利用矿底的时之井户进入时空隧道了，但就他在正即将得逞的时候，一声巨响井户炸裂开来，杀出食时之魔物将那索托击飞，一场恶斗就在眼前了。所幸魔物并没有太为难众人就败逃而去，留下了一个时空之洞。和上次一样，这种时空之洞将把众人送到10年前的时间，也就是天魄还未出生的时候。三人纵身一跃，历史的车轮又倒退了十年。

而登陆后似乎有点找不着北的感觉，不知自己在何处。其实就在多梅尼嘉城，只不过早在十年前的城市建设还比较落后，看上去没那么繁华罢了。探测的结果是芙伊丽娅公主。而二十年前的贵妇人，十年前的少女，现在又是一个十年，变成了三个小女孩了。那三人是打小就是死党，又来广场聊天了(昏)。而这次她们带来的最新情报中则有提到梅鲁库之森？！先不管那么多了，即刻就动身去城内找芙伊丽娅公主再说。但三人刚来到城门吊桥处，突然身后冲出来两只大猩猩，问这里是不是人类的城市，而无论天魄怎么回答，干一架是免不了的了。好在它们并没啥大本事，倒是白送了一大堆经验值和大型兽属性成长道具等好东东。两猩猩眼瞧着碰了一鼻子灰，二话没说，调头就跑了。但就这么俩个主儿一闹腾，三个还没回过神来，云里雾里没搞清楚状况。说时迟那时快，更令人咋舌的是没几秒钟就来了一大群猩猩，连正眼都没瞧三人一眼就径直冲进宫殿去。三人这才回过神来，立马追进城去。看到士兵已经全部陷入苦战，而中间上楼的路已经变成战场无法通行。只能走右边的路线上去了。在监狱门口发现了已经身负重伤倒地不起的士兵，并得知魔物们已经冲上楼去了，目标直指皇宫。而现在主通道已经无法再走了，唯一的办法就是从监狱后面的密道走了。好在这个迷宫并不算复杂。怪物也相对比较友好(笑)。密道的出口就通向兵舍，从兵舍出来后就可以前往皇宫了。众人马不停蹄的赶到皇宫，而国王又是那副死相。天啊，老头没事，难不成又是芙伊丽娅公主倒霉？！冲到公主房间，果然又晚了一步，公主已经被魔物掳走了。该死的猩猩早不抢晚不抢，我要找公主拿时之道具的节骨眼上它来抢公主！

再次回到皇宫时看到士兵前来禀报，魔物携公主往礼拜堂方向逃走了。得，想要英雄救美腿脚就得放勤快着点儿。众人又调转枪头，直奔中庭左侧杀到礼拜堂。果然发现了魔在挟持着公主，但只能眼看着魔物抓着公主飞向顶层而去。众人又一路奔上楼去追赶，但在第三层里竟然出现了一个非常脸熟的人飞，上去将公主从魔物手中救下。此人就是二十年后芙伊丽娅公主的如意郎君：魔人特斯塔。而脱险后的小芙伊丽娅公主自是为芳心大动，特斯塔临走的时候还赠以之香吻（忌妒啊）。原来二十年后公主会心甘情愿与魔人私奔正是因为有今天的这样

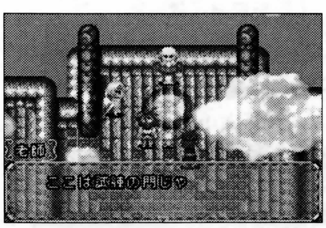


段机缘啊。当然，事后公主并没有忘了众人的相助之恩，谢礼就是时之道具。前往时之井户吧。但这轮的时之迷宫可就不跟你客气了，怪物均以速度加攻击力见长，上来就是抢先进攻。没有足够的实力这地儿怕是进的来出不去喽。而且迷宫的结构非常复杂，三人玩了命才好不容易找到出口。简直太恐怖了，这难度都快赶上DQ了（苦笑）。拼死拼活总算是逃出了那个鬼地方在广场登陆。这次的时之道具所在地被锁定为多梅尼嘉城东部的梅鲁库之森，众人经由南镇最南部的出口到达梅鲁库之森，一上来就有个伐木工人似乎非常惊恐的对天魄说森林南部桥附近出现了魔物。一行人立马南下赶到现场，奇怪的是这里竟然风平浪静，没见着半个魔物的影子？这就奇怪了。这里的敌人也是速度型，实力超强且群体出战。如果我方段位不够极易被其抢先攻击一命呜呼。若实在打不过去的话，建议先到城西的那座修行之山去练级（少说19级）赚铁，再到十字路口的那家商店里买道具，最重要的是多买点精灵必杀技的发觉道具。并把拥有逃跑必杀技的工属性精神给队中速度最快的米奴托，进可攻退可守，比较有利于掌握战局的主动权。众人继续南下深入，在森林深处遇到一叫做加斯托恩的红色魔物（咋看咋象古惑狼）。而塞肯多似乎和他有很深的仇恨，冲上去就是摆开拼命的架式。和之前路上那些变态的杂兵比起来此厮还算是温柔的。留神他的兽属性全体攻击魔法即可。塞肯多的仇终于是报了，而且出乎所有人预料的是塞肯多此时得以恢复了他的真姿：有翼龙人族（与魔人特斯塔同族）。而塞肯多加入队伍重返历史长河的目标就是找回自我，今天他终于如愿以偿了。

众人带着时之道具来到多梅尼嘉城的时之井户。善感的米奴托本以为完成宿愿的塞肯多将会就此离开队伍。最后米奴托问了他一个问题，这次时空之旅的目的是什么？而塞肯多的回答竟前所未有的坚定：为了世界的和平而战！通过时之迷宫再次在广场登陆，这次探测的目标竟然非常近。几乎就在眼前，那就是广场上的餐馆（门口有刀叉标牌）。而三个少女也有听说餐馆的老板娘有拾到时之道具！众人闻之大喜，转身前往餐馆和老板娘商量。刚走到门口，一个挺眼熟的冒失鬼从餐馆里冲了出来，不是别人，正是以前在湿原地带和天魄抢时之道具的那个无耻之徒鲁巴。这斯关键时刻又现身肯定就没什么好事。果然随后追出来的老板娘就是一通骂街，原来那斯不但吃了霸王餐还乘机盗走了店内的东西。老板娘委托众人前去帮忙将东西追回来。那还用说，除暴安良嘛。三人随即北上朝他逃走的方向追去。一路追到宫殿内的中庭，这里还有两个倒霉的士兵被那个泥棒顺手牵羊盗走了配剑。按照之前的经验来看，那斯十存八九又是逃到湿原地带去了。三人整装赶赴湿原。那个混蛋又跟众人玩起了捉迷藏，说是有本事追到他就把东西还给众人。又来这套，他还能躲到哪去，还不就是上次的老地方。轻易将其往死胡同里一堵。鲁巴老老实实把东西交出来（时之道具就装在里面）。而他走的时候一番话和他身边的那只粉红色的精灵，不得不让众人怀疑他和天魄同为时之一族的人？看来想要得到答案唯有继续重回昔日来应证了。三人返回多梅尼嘉城后，将失物归还给餐馆老板娘。老板娘见东西返回大喜，但发现时之道具不见了就询问众人。这个

嘛，自然是要装装糊涂了，“时之道具？有吗？可能是路上掉了吧”（呵）。而基肯多那个傻冒差点说漏了嘴，被米奴托一记粉拳击出餐馆（笑）。随后赶赴时之井户，但在前往井户的途中忽然一阵地动山摇，众人有一种不祥的预感。当三人来到井户边正欲使用时之道具时，井户再次炸裂开来，食时之魔物应声而去，又是一场恶战。魔物不敌后纵身逃回井户之中，这次众人决心一定不放过它，随即跃入井户进入时空追击之。在时空时众人再次与魔物遭遇数道强光闪过，最后天魄只记得米奴托呼唤了自己的名字……

得以重返广场的人就只有天魄一个，重重的摔在地上。紧接着在广场登陆的人竟然会是那个鲁巴，从他的精灵所言可以得知这是在5年前。而摔出来的人非有天魄一人。此时，又有一个战斗从时空隧道里弹飞在地。幸好一个叫做塔洛乌的城民将他救回家。通过交谈得知他也进行着时空之旅，为了找到他的妻子而战。并告知精灵正是食时之魔物的天敌。要与魔对抗就必须善用精灵之力才行。而后将战士之铃交给天魄，并指点天魄前往城东的梅鲁库之森，经由森林去到龙人之村寻找传说的黄金精灵。随即天魄与鲁巴就地组成冒险队伍南下出城来到梅鲁库之森，一路南下一渡口，乘船到对岸。听到一有翼龙人族少女艾拉正被魔物袭击，天魄见状立马出手相助（注意，鲁巴只袖手旁观，天魄一个应留神）。将魔物KO后，艾拉得知二人欲前往龙人之村寻找传说的黄金精灵，决定报答天魄，将二人一抓飞入去宵，来到浮云之城（龙人村）。艾拉随后带着二人北上到顶层的房间去面见她的老师。老头看到艾拉竟然带了两个人类来到村里大为恼火，当得知天魄是时之族的后裔和来意后，还是将二人领



到神坛上的试练之门，并告知通过试练之门可以到达龙之村上空的试练之塔，经由层层考验后，层顶就是天魄要寻找的黄金精灵了。而且试练之门只允许一人进入，鲁巴为此甚为光火大发脾气，一番口角后负气而去。天魄独自通过试练之门的传送进入了试练之塔。第一层分别有三个房间，里面有兽、水、树属性的试练，击败它们后才可以上到第二层与飞、精、工属性对决。其中除水、兽二属性无明显弱点外，其余的属性全都怕精属性精灵的“5656”这招带有气绝效的必杀技，注意善加利用。通过前两层的6属性试练之后天魄继续向塔顶前进。在塔顶等待着天魄的是最终的试练者斯塔洛索。虽然5656无法令其气绝，但使用精灵属性主攻仍然是最佳攻击选择。在击败斯洛索后，传说中的黄金精灵（青蛙）终于现身，将天魄送到时空隧道。

天魄再次踏上那片熟悉的土地：多梅尼嘉城。但时钟则已经往后倒退了十年。而且天魄看到了一个令他眼前一亮的人，那就是基肯多。今日重逢二人都非常激动，接着基肯多领着天魄到了餐馆。米奴托正独自呆坐在餐桌旁自言自语，显然她一直期待着天魄的平安到来。而这一刻三个人又再次聚在了一起。但三人刚步出餐馆的时候，悲剧再次上演了：一对只有十岁的兄弟俩库里欧和皮里先后被石化消失。难道食时之魔物也已经来到了10年后的今天?！此时广场上又有一人穿越时空登陆了，自称为时之宅配人（邮差?）。在确定了天魄的身份后，将远在50年前未来时之村的阿洛博士书信交给天魄。原来博士已经成功培育了一种可以一次性穿越十年光阴的强力精灵（无法真正装备在战斗中使用，残念）。现托人给天魄送来，并希望天魄能够早日将食时之魔物封印解救未来的世界。谢别时之宅配人后三人带着新精灵来到时之井户。又是十年的时空之旅在广场登陆。无须多说，今天就是于食时之魔物决战的日子。三人先去购齐装备后接下来就是探测魔物的具体方位了。当三人来到城西门的时候突然一阵强烈的地震袭来，这显然已经接近魔物了。而这条路所通往的就只有天魄的故乡时之村。三人即刻赶赴时之村。在村口又是一阵地震。看来魔物果然就隐藏在村中某处，而其中可能性最大的就应该是时之神殿了。当三人来到神殿时发现这里出现了一条通往神殿地下的通道。一行人一路下到最底层来到地下神殿。当三人正欲冲入最后的决战场地时，鲁巴和那个受伤的战士欧加兹以及特地穿越时空前来助阵的三个时之战士也赶到神殿，誓要与天魄等人联手将魔物封印在60年前的今天。这魔物的老巢真是众魔云集，但我方也是众星云集啦，怕什么。众人怒喝一声一拥而上。这里米奴托会问到天魄对此战是否有信心，如果回答有的话（R键）将对阵两个实力相对偏弱的魔物。但若是回答没信心的话（L键）反而会遭遇到强力魔物的狙击，需留意。此战首先应布好防御工势。先利用工属性精灵的提升本方的防御能力。再用精属性降低敌物理打击力、水属性令敌方必杀技威力下降。此三套防卫措施缺一不可。站稳脚跟后再集中火力将魔物逐个击破，耐心点吧。一番激战后，我方的屠魔军团均已告捷，就只剩下最终魔头加思洛基欧斯了（什么鸟名又臭又长）。面对决战在即众人又是一番壮志凌云，而天魄则会被问到是否要与之决战?！这里，敬请所有热血派玩家先到墓地订好豪华包房（笑）再选择是，并走好，不送（暴笑）。你会发现人家一根小脚指都能踢死你。比较实际的选择只有一个，就是NO(L



键）。因为以现在的实力和BOSS肉博无疑于以卵击石。这还得应那句老话：君子不立于危墙之下也！现在可是新世纪了，屠魔自然要用现代化手段啦。天魄、鲁巴、欧加兹以及时之战士分别将时之精灵放出，使用强大的时之一族古仪式将魔物封印了起来，并随着地下神殿的坍塌彻底埋葬掉。众人成功脱出后都互相问安，没事吧？当然没事啦，有事的应该是埋在洞里的那主儿，哈呵呵啊啊……瞧着这伙子人肆无忌惮的诡笑，到真开始怀疑哪边是正义一方了(笑)。

这个世界唯一不变的就是永远在变……



作者后记（阿俊语）

本作共有三种结局。达成的方法完全在于最终决战时的选择。第一种即是笔者文中介绍的方法。第二种要选择与魔物决战但战死沙场（悲壮型）。最后一种结局是最难达成的，就是屠魔成功，前提是疯狂练级（自虐型）。最后我想说：我改变不了历史，但我会把握现在，因为我在创造历史。

文/历史の创造者：南昌 严俊



装甲核心 3

AREMORED CORE 3

曾经在 PS 上引发驾驶热的"装甲核心"最新作登场 PS2。也许大部分玩家在看到这款游戏时，都会马上想到其中紧张多彩的任务与激烈的对战场景。然而各位是否觉得，营造这些场景的主角 AC 其实也是一项相当重要的内容呢？由于个人的操作特性不同，所以大家组装出来的 AC 自然也各有特色，并根据不同任务装备不同机体。流畅、自由和火爆构筑了装甲核心的迥异世界！

PS2	厂商:FROM SOFTWARE	类型:3DSHT
	发售日:2002.4.4	售价:6800 日元

第一层 第2都市区

任务名	アリーナ防卫
奖金	0
特别加算	战斗用 MT 1500 战斗メカ 500
委托人	グローバルコーテックス
作战领域	アリーナ
敌战力	不明
作战目标	袭击部队全灭
僚机出击	×

重点指引 ——建议先去竞技场打赢 E－10 得到 CWM－560－10 后装备起来，FCS 也换成 AOX－F/ST－6。敌方的战斗用 MT 需要三发飞弹才能破坏，战斗メカ约需要三～五发来福枪的攻击，因为是看击破数量计算酬劳故手脚要快。另外任务进行中会有一架红色 AC 出来帮忙，被对方破坏的机组并不会计算在酬劳中，想多赚钱就组装轻量型 AC 出击。另外把不必要的装备卸下来也能增加一些机动力。

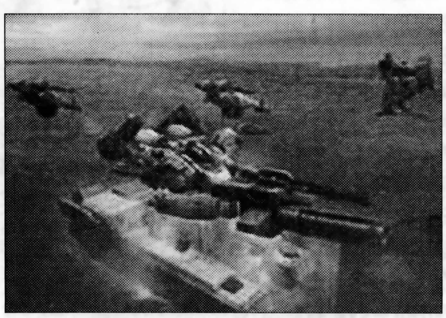


任务名	工场占据者再排除
奖金	15000
委托人	クレスト
作战领域	ジダン兵器开发工场
敌战力	作业用 MT×10、逆脚 MT×4
作战目标	解除限时装置并消灭占据者
僚机出击	×

重点指引 ——枪支建议拿 CWG－RF－160，机体要轻量化，如果有多余的资金就加装一个飞弹反制系统吧！敌方 MT 和先前的任务差不多，只是作战区域变大并追加解除四个瓦斯槽的限时装置，利用轻量型 AC 的速度可以同时进行解除和消灭占据者的任务，如果用重装型 AC 就要先击破 MT 再解除限时装置。工厂中有一座大型电梯通往地下，不搭乘电梯也可以往地下楼层移动，而电梯通道天花板上的炮台也要消灭才行，不然不算完全消灭敌方势力。

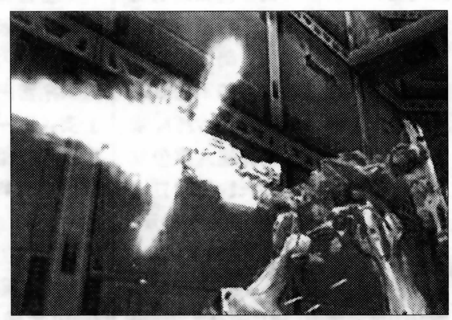
任务名	レイヴン试验妨害阻止
奖金	18000
特别加算	战斗ヘリ 500 机动型 MT 1500
委托人	グローバルコーテックス
作战领域	トレネシティ
敌战力	轰炸机×1
作战目标	击落轰炸机
僚机出击	×

重点指引 ——枪支必须用 CWG－SRF－80 狙击来福枪，其他装备大概只要能维持一定的机动性就行了。作战一开始就会被战斗直升机和机动型 MT 包围，轰炸机出现以前要不停地和这些小喽罗交战，不光是为了加算奖金，如果光闪躲不将这些战斗直升机击落会让 AC 受到很严重的伤害。轰炸机出现之前会先倒数一分钟，倒计时后轰炸机开始进入作战区域，利用狙击来福枪的远射能力不停地射击。



任务名	工场占据者再排除
奖金	11000
特别加算	6000(僚机未出击)
委托人	クレスト
作战领域	ジダン兵器开发工场
敌战力	作业用 MT×3、作业机械×4
作战目标	占据者全灭
僚机出击	○

重点指引 ——建议先把枪换成 MWG－RF/220 对作战比较有利，进入工场后慢慢地利用远距离击破作业机械和 MT 就能轻松过关。



任务名	输送车辆护卫
奖金	15000(订金 5000)
特别加算	战斗用 MT 1500 ガードメカ 500
委托人	キサラギ
作战领域	基斡高速道 A－24
敌战力	逆脚 MT、浮游型ガードメカ
作战目标	运输车脱离作战领域
僚机出击	×

重点指引 ——驾驶轻量型 AC 出击最妥当，敌方的 MT 和浮游机械不是很缠人，主要的任务只是帮运输车开路而已，地上的石块、车辆一定要帮忙全部清除。

快速前进摧毁敌方 MT 和浮游机械尽量不要让运输车受到攻击即可。

任务名	逃亡者追击
奖金	12000
委托人	クレスト
作战领域	基幹高速道 A－24
敌战力	飞行型 MT×1、逆脚战斗メカ
作战目标	击破目标 MT
僚机出击	×

重点指引——这个委托尽量不要携带能源系兵器，使用能源系兵器的话让目标逃走的机会很大，使用实弹系来福枪或机关枪就能轻松应付，推进器要选择能源消耗量较少的类型，机体轻量化就可以了。刚开始会先击落一架伪装的飞行 MT，接着真正的目标才会出现，尽快追上并加以击落，路旁的战斗机械只要扫除妨碍我方前进的就行。

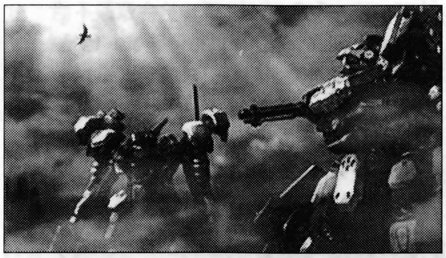
任务名	都市侵攻部队排除
奖金	0
特别加算	机动型 MT 2500 战斗型 MT 3000
委托人	ピラージュ
作战领域	トレネシティ中心部
敌战力	高机动型 MT（数量不明）
作战目标	消灭敌方部队
僚机出击	×

重点指引——ミラージュ在任务说明中会提到另外有一架僚机：ファナティック，她是ミラージュ另外订下契约的驾驶员，也就是说玩家一定要和她进行这个委托。如果在コナオン袭击这个委托中拿到 KARASAWA 的话建议装备，其他只要机动性强就够了，快速摧毁敌方 MT。

第一层　自然区

任务名	重要物资护卫
奖金	32000
特别加算	40000
委托人	クレスト
作战领域	アピア湾
敌战力	不明
作战目标	护卫胶囊
僚机出击	×

重点指引——建议先将脚部换成浮游型零件，带着弹药量 40 发以上的枪枝就能专心应付。敌方部队除了水上型 MT 会来抢浮在海面上的胶囊外还有战斗机掩护，只要专心摧毁水上型 MT 避免胶囊被抢走就好，不理会战斗机也行；胶囊有两个分别掉在海湾的两侧水面上，立足点不多是笔者推荐使用浮游型零件的原因，撑过一定时间后会显示敌方部队撤退和クレスト回收部队被攻击的讯息，此时会有追加任务，回到运输直升机待命处就表示接受，在海上设施掩护工作部队即可。



任务名	座礁船内探索
奖金	31000
特别加算	コンテナ 1000　燃料タンク 1500
委托人	ミラージュ
作战领域	军事研究船オストリカ
敌战力	强化型ガードメカ、浮游机雷散布メカ
作战目标	取得目标胶囊后逃出
僚机出击	×

重点指引——只要带把弹药量多的枪支就可以出击，机体建议轻量化并将推进器改成较不容易消耗过多能源的类型。进入沉船内部后就要快速地往目标地点移动，另外委托中的货柜等物品可以逃出时再破坏，防御系统可以不用理会，因为进入约三分钟后船就会开始进水，此时会开始倒数 6 分 10 秒的时间，没有安全逃出沉船回到地面就算作战失败。进入一个会报出“侵入者が～”讯息房间后的下一个大房间中往左方，走到最尽头的房间中左方尽头里侧有 MWG－SBZ/24 扩散火箭炮。

任务名	机动兵器侵攻阻止
奖金	100000
特别加算	20000（僚机未出击）
委托人	ユニオン
作战领域	アヴァロンピル
敌战力	大型机动兵器
作战目标	击破大型机动兵器
僚机出击	○

重点指引——肩部武装建议使用 CWR－HECTO 大型火箭两门、CWEM－AM40 飞弹反制系统，机体使用重装型才有办法装备上述武器。作战一开始有足够的时间到地



图东南方的角落拿 CBT－FLEET 推进器，接着打开飞弹反制系统并不停地用大型火箭攻击就行了，约 30 发左右就能击落大型机动兵器；目标受到一定的损伤后会分离出子机用榴弹炮攻击，趁子机飞出作战领域外还没回到交战地点时尽快击落机动兵器比较保险。

任务名	水精制设施防卫
奖金	24000
追加任务奖金	28000
追加报酬	6000（僚机未出击）
特别加算	AC 8000
委托人	キサラギ
作战领域	アピア湾
敌战力	水中专用 MT、战斗ヘリ（数量不明）
作战目标	防卫水精制设施
僚机出击	○

重点指引——这个委托建议采用实弹系武装和浮游型脚部零件，因为地形的关系立足点相当小，加上玩家还要和一架 AC 对抗，无法自由行动会很吃亏。作战一开始可以先到玩家 AC 后方的水管处找到 MWI－DD/20 内藏式假标靶，接着消灭二波攻击直升机的编队后敌方 AC 登场，要注意其他部队还会不停出现



攻击设施，很难两边兼顾，可以先击破 AC 后再找攻击部队下手，要让追加任务出现必须击破 AC 才行，回到陆地上的运输直升机处就表示接受委托。在追加任务中只要击落两架大型轰炸机就算完成，不过会有一些讨厌的战斗机会在空中盘旋并伺机攻击要小心。清除追加任务后会得到キサラギ赠送的 KES－ES/MIR ROR 左手用盾牌。

任务名	巨大兵器击破
奖金	80000
特别加算	10000（僚机未出击）
委托人	ミラージュ
作战领域	水没都市
敌战力	机动兵器
作战目标	击破机动兵器
僚机出击	○

重点指引——建议雇佣僚机并交换浮游型脚部零件比较容易应付。机动兵器会不时潜入水中，这时所有攻击都是无效的，等到它浮出水面闪躲榴弹炮和垂直发射式飞弹后用最强的火力攻击就能轻松击破。开始地点脚下的

铁丝网破坏后进入可以拿到 KWB-MARS 右手强化型光束剑。

任务名	ミラ-ジュ部队强袭
奖金	25000
特别加算	9000(僚机未出击)
委托人	キサラギ
作战领域	アヴァロンヒル
敌战力	重装 MT、机动装甲车(数量不明)
作战目标	敌部队全灭
僚机出击	○

重点指引 ——机动装甲车的速度非常快，如果不想被包围就需要组装机动性强的机体出击，武器建议使用能源系枪枝和武装，这样可以减少弹药费支出，重装 MT 的装甲相当厚比较难对付但是机动力低，可以先从攻击力较低的机动装甲车下手，击破后再将目标指向重装 MT，地图上有一辆补给车，弹药不够的话随时可以补给而且不限次数相当方便。

第一层 特殊实验区

任务名	研究所内大型シリンダ破坏
奖金	36000
特别加算	コンデンサ 300 作业机械 300 S シリンダ 1000 ガードMT 1000 ガードメカ 500 ECM メカ 500
委托人	キサラギ
作战领域	ルグレン研究所
敌战力	不明
作战目标	破坏全部大型培养槽
僚机出击	×

重点指引 ——很简单的一个委托，带着威力高的枪支、光束剑和追加弹仓就可以出击，研究所内的防御机组只要注意浮在空中会影响瞄准镜的 ECM 机械，先在远处破坏就可以了。MT 的武装 T 不强，轻轻松松就能打倒；大型培养槽一个房间各有六个，用光束剑破坏比较不会消耗弹药，必须在限定时间内破坏三个房间内共 18 个培养槽才行。

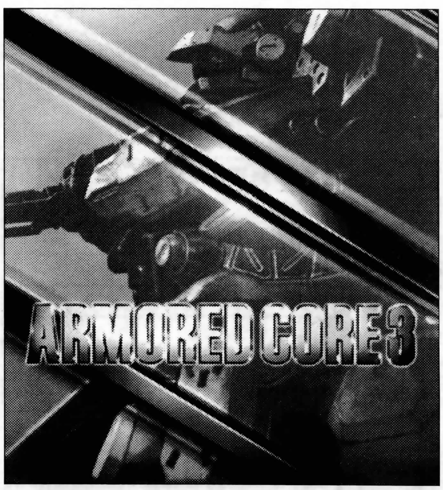
过关后评价若在 S~P 之间，会得到**キサラギ**赠送的，KWX-OC-22 双肩背负式小型自律兵器。

任务名	クレスト设施制压
奖金	31000
追加报酬	16000(僚机未出击)
特别加算	AC8000 AC8000
委托人	ミラージュ
作战领域	リツデン情报管理施设
敌战力	不明
作战目标	破坏全部雷达设备
僚机出击	○

重点指引 ——敌方战斗直升机会源源不绝地出现，战斗型 MT 和特殊 MT 也是一样，基本上雇佣僚机并装备 KARASAWA 就绰绰有余了。五座雷达分布在相当散开的区域，靠机动性高的机体会很轻松胜任这个委托，短时间之内破坏全部的雷达就会有追加任务。追加任务中要打败两架 AC，有僚机帮忙最好。

任务名	移送部队护卫
奖金	42000
特别加算	16000(僚机未出击)
委托人	クレスト
作战领域	リツデン情报管理施设
敌战力	不明
作战目标	运输车脱离战斗区域
僚机出击	○

重点指引 ——建议雇佣能力强的僚机一起出击，任务开始后可以先跑到第一个雷达基地拿 MRL-SS/SPHERE 肩部雷达再进行护卫工作，敌方大多是高机动飞行型 MT 和战斗机，枪支和肩部武装的弹药量必须足够，而地形因为高低差过大的关系可能要常常飞上飞下地快速移动，利用中量型机体能轻松办到，注意不要离运输部队太远就好。



任务名	中央研究所防卫
奖金	34000
特别加算	友军 MT5000 友军 AC5000
委托人	クレスト
作战领域	ルグレン研究所 A 栋
敌战力	不明
作战目标	重要物资迁移前争取时间
僚机出击	×

重点指引 ——委托说明中是要争取时间，其实还要击破一架 AC 才能提高过关评价，任务中只有几架浮游型 MT，用光束剑解决就好，摧毁所有 MT 后和友军 MT 进入研究所另外一个区域时会出现身份不明的 AC，和另外一架友军 AC 尽快将之击败。

任务名	耐性生物驱除
奖金	26000
委托人	クレスト
作战领域	ルグレン研究所
敌战力	耐性生物
作战目标	驱除所有耐性生物
僚机出击	×

重点指引 ——研究所中委托对象就是一堆类似跳蚤的耐性生物，任务开始后先躲到高处躲避这些生物的攻击等降下酸性瓦斯培养槽的讯息出现，看到讯息后在整个研究所内破坏 6 个培养槽就能将这些耐性生物快速驱除。想要拿到隐藏的 CEEC-01-XSP2 肩部紧急冷却组件，必须在没有破坏培养槽的情况下消灭全部耐性生物才行。

任务名	ユニオン袭击
奖金	35000
追加报酬	14000(僚机未出击)
特别加算	45000
委托人	クレスト
作战领域	自然保护区
敌战力	大型グレネード炮台×5、其他不明
作战目标	破坏全部大型炮台
僚机出击	○

重点指引 ——笔者建议雇佣僚机，而且能力越高越好，想要安全一个人完成委托相当困难，有僚机帮忙除了可以进入追加任务外还可以减少被当成目标的机会。敌方除了榴弹炮台外还有隐形 MT，最好组装防御力高或者机动性高的机体，快速的寻找炮台并加以摧毁即可，不要理会隐形 MT 的攻击，在 2~3 分钟内破坏全部的炮台后就会收到追加讯息。

追加任务中虽然只要撑过 5 分钟却不好防守，除了战斗机外还有 MT，MT 装备有威力强大的雷射炮，战斗机的飞弹命中率也很高，身体零件建议使用 MCL-SS/ORCA，利用特殊自律兵器帮忙攻击可以省下相当多的弹药，过关后会收到**クレスト**赠送的 MWG-KARASAWA 能源来福枪。

任务名	デ-タカプセル回收
奖金	32000
特别加算	14000(僚机未出击)
委托人	クレスト
作战领域	自然保护区
敌战力	不明
作战目标	回收全部胶囊
僚机出击	○

重点指引 ——委托重点只有回收胶囊而已，敌方 MT 可以不用理会，快速回收四个胶囊等待运输直升机到来即可，未雇佣僚机一同出击可以多赚 14000C 的奖金。

第二层 环境制御区

任务名	ダクト侵入
奖金	51000
特别加算	AC10000
委托人	ミラージュ
作战领域	通气用ダクト C3-11
敌战力	浮游型战斗メカ×6
作战目标	解除全部电磁波发生装置
僚机出击	×

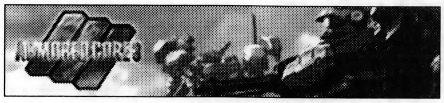
重点指引 ——敌方机组可以不用去理会，只要快速解除装置就好，妨碍前进的再解决都行。基本上敌方 AC 的性能不弱，采用重火力的武装直接压过对方的机动力是笔者采用的方法，因为只要电磁波装置运作的话玩家 AC 的 AP 会不停减少，越快打败对方越有利，电磁波装置有两个需要破坏铁丝网才能前往装设地点，另外两个只要跳到通风系统底层就会见到，下层藏在通道内的电磁波装置所在地点上方，还有一个通路可以捡到 MEST-MX/CROW 肩部外挂隐形装置。

任务名	溶解炉破坏阻止
奖金	30000
特别加算	浮游型 MT 1500 AC10000
委托人	クレスト
作战领域	废弃物处理施设 深解炉内
敌战力	AC×1、飞行型 MT×4
作战目标	解除全部炸弹
僚机出击	×

重点指引 ——虽然任务只有解除炸弹而已，但是飞行型 MT 和 AC 一起打倒的话也会有特别加算的奖金，加上是否打倒 AC 又关系到新零件的出现，在这样利多的状况下可以考虑摧毁敌方战力。武器建议用 MWG-XCB/75 能源来福枪，如果感觉有点危险的话可以加装 MWX-LANZAR 弹仓飞弹对付 AC，全部命中只要三发左右就能打败对方。溶解炉中的炸弹分部在下层和上层，下层的炸弹装在闸门上不好发现还会受到立足点不佳影响，而上层的炸弹因为立足点比较宽的关系容易移动。另外每打败一架敌方机组就会提升溶解炉的温度，最好不要用 OVERED BOOST 以免机体过热。

任务名	デ-タバンク侵入
奖金	51000
特别加算	战斗用 MT1500 逆脚 MT1000 战斗メカ 600 天井炮台 600
委托人	ユニオン
作战领域	クレスト中央デ-タバンク
敌战力	近接战斗用 MT、逆脚 MT、浮游型战斗メカ
作战目标	破坏动力设备、消灭全部警备部队
僚机出击	×

重点指引 ——一个相当热闹的委托，任务中会有许多竞技场登录等级 A~C 级的 AC 登场，玩家在这个委托中要和他们并肩作战；机体建议使用中量级武装、能源系枪枝，雷达甚至可以不用装备，任务中只要不停的依照ユニオン通信士的指示击破警备部队就行了。过关后商店中追加贩卖 MWG-XCB/75 能源来福枪。



任务名	管理者部队迎击
奖金	56000
委托人	クレスト
作战领域	通气用ダクト G9-29
敌战力	管理者部队
作战目标	敌部队全灭
僚机出击	×

重点指引 ——作战开始后不要理会敌方机组，先往上占领制高点，从上往下攻击比较容易，坚持不停摧毁敌方机组。

第三层 产业区

任务名	采掘场制压
奖金	11000
特别加算	ンテナ 500 钢材 300
委托人	ミラージュ
作战领域	グラン采掘所
敌战力	地上ガードメカ×13、逆脚战斗メカ×8
作战目标	敌部队全灭
僚机出击	○

重点指引 ——受到委托人指示的关系不能随便开火，只要一破坏货柜或钢材就会被扣酬劳，除了这个以外就没有什么好担心的，不请僚机出击也很容易过。

任务名	工作部队救出
奖金	14000
委托人	キサラギ
作战领域	地下下水道 L9
敌战力	逆脚 MT、浮游型ガードメカ(数量不明)
作战目标	护卫对象脱离战斗区域
僚机出击	×

重点指引 ——工作部队在一进入作战区域就是和 MT 交战的状况，所以快速移动到达交战处是这次委托的重点，只要配备威力够强劲的武器就行了，因为摧毁 MT 或浮游机械并没有特别加算奖金，保护好工作部队即可。在往交战处隧道的左方涵洞中有 MEBT-OX/MB 辅助推进器记得要回收。

第一层 第2都市区

任务名	キサラギ扫讨
奖金	46000
委托人	クレスト
作战领域	グラン采掘所
敌战力	近距离战斗用 MT、特殊分离 MT
作战目标	集结部队全灭
僚机出击	×

重点指引 ——建议使用中量型机体，武器越强越好，推进器推荐使用 MBT-NI/MARE，玩家在任务开始没多久就会和僚机分开独自进入厂房对付战斗用 MT，其实除了战斗用 MT 外特殊分离 MT 的攻击也相当强劲，其实说穿了特殊分离 MT 就是大型飞弹，被击中会狂扣 AP，所以要仔细注意雷达和画面上移动的小型物体，进入地下后必须和一架 AC 对决，拿出所有火力对付他吧！万一火力不够可以拖一段时间等僚机到达后联手进攻也行。



任务名	制御装置破坏
奖金	42000
特别加算	ビーム炮台 500 ガードメカ 500 ガードメカ 300 コンテナ 500 燃料タンク 800 整备机械 1500 特殊车辆 1000 军画车辆 1500
委托人	ミラージュ
作战领域	ガルナット军事工场
敌战力	不明
作战目标	破坏控制系统后逃出
僚机出击	×

重点指引 ——只要准备的弹药量足够的话可以大赚一笔额外奖金，军事工厂内的厂方机组都相当的弱，用能源来福枪加装扩充弹仓就能不停的靠击破敌方机组赚奖金，加上没有时间限制可以慢慢进行委托，在工厂内部摧毁完全系统再逃出即可。

任务名	下水道调查
奖金	45000
委托人	キサラギ
作战领域	地下下水道 L9
敌战力	不明
作战目标	调查下水道
僚机出击	×

重点指引 ——机体建议用中～重装型武装，武器用CWGG－GR－12携带式榴弹炮，背负式武器用CWR－HECTO大型火箭，左腕装备光束剑就好。下水道中有许多蜘蛛型生物兵器，除了一般雷达搜寻不到之外飞弹也无法锁定，只能靠目视瞄准并加以攻击，光束剑拿来攻击这些小喽罗，其他的武器弹药留下来备用，首先在开始地点的右方隧道尽头转角处有一个排水开关，先操作开关将下水道的污水排掉再打开隧道另一头的开关。

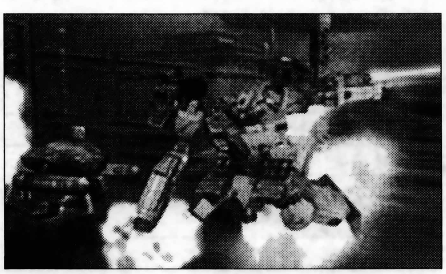
进入中心部分就会看到巨大的生物兵器，如果顺利的话大约5～6发大型火箭就能加以摧毁。最后的巨大生物兵器会使用光束和类似闪电的多重攻击，使用出力强的发动机才有办法顺利闪躲，蜘蛛型生物兵器会从类似卵的物体中出现必须小心。

任务名	训练辅助
奖金	0
特别加算	不定(最高50000)
委托人	キラサギ
作战领域	バレルダム
敌战力	逆脚MT×5
作战目标	生存一定的时间
僚机出击	×

重点指引 ——基本上只要回避飞弹而已，建议装备内藏ECM装置妨碍对方的飞弹锁定，加上能力高的飞弹反制系统可以轻松应付，回避全部的飞弹会得到**キサラギ**赠送的KWM－AD－50双肩追加弹仓。

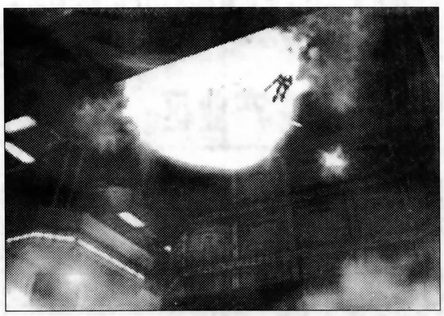
任务名	桥上占据者排除
奖金	13000
委托人	ミラージュ
作战领域	ナイアーブリッジ
敌战力	作业用メカ
作战目标	消灭占据者
僚机出击	×

重点指引 ——推荐使用轻量型机体出击，推进器装备MBT－CX/E9节省能源消耗。因为场地是正在施工中的桥梁，立足点不多，加上敌方作业用机械都是好几架待在一起攻击，不小心立足点落空还可以飞回来，注意地形前进就没问题。出发点的下方有个隧道，在边缘放置有AC用头部零件CHD－04－YIV可以拿。



任务名	脱出部队护卫
奖金	0
特别加算	トレーラ2000 作业员2500 作业车1500
追加任务 特别加算	机动型MT800 战斗メカ500
委托人	ミラージュ
作战领域	グラン采掘所
敌战力	不明
作战目标	全部护卫目标脱离作战区域
僚机出击	×

重点指引 ——不论枪支或是背后的背负式武器都建议携带能源系，身体建议使用**ミラージュ**开发的两款零件（笔者使用MCL－SS/ORCA），OPTIONAL组件：OP－E/RTE和OP－TQ/CE是必备零件；进入战斗区域后就要尽快摧毁雷达上的AC，委托的报酬是看救出的作业部队而定，能全部救出最好。如果枪枝或背负式武器的弹药量不够时可以使用**ミラーюュ**身体零件的特殊自律兵器（按下R3）帮忙



攻击，不过因为都是能源系武器的缘故发动机(GENERATOR)和冷却系统(RADIATOR)必须使用好一点的型号以免发动机过热。作业部队逃出后会有追加任务，只要跑到地图上的逃出点就代表接受追加任务，击落机动型MT和战斗机械另外有加算奖金，不过打倒竞技场等级D的AC是没有奖金的，全部的作业部队和追加任务中的所有敌方机组奖金加起来约有70000，另外作业部队没有人伤亡的话会得到**ミラージュ**赠送的RMR－ICICLE冷却系统。

任务名	毒物混入阻止
奖金	20000
委托人	ミラージュ
作战领域	バレルダム
敌战力	小型战斗メカ、战斗ヘリ(数量不明)
作战目标	解除下毒容器的引爆装置
僚机出击	×

重点指引 ——开始地点在水坝顶端，可以先往西走一小段距离就会看到掉在直的MWR－M/45中型火箭，拿到后先跳到最东边的平台上进入打开6号门，接着前往最西边的平台进入打开5号门，进入5号门的平台内部还必须把水放掉让通路出现，最后从5号门内部叉路前往有毒容器的所在地点解除引爆装置就行了。

任务名	联络桥破坏工作
奖金	11000
特别加算	モノレール6000
委托人	キサラギ
作战领域	ナイアーブリッジ
敌战力	不明
作战目标	在指定地点设置炸弹
僚机出击	×

重点指引 ——设置炸弹的时间是2分钟，必须尽快争取时间，敌方MT不论怎么攻击都不要去理会，用最少的时间将炸弹设置到定位；在设炸弹的同时会有两列电车通过，顺便破坏可以另外拿到报酬，两列电车皆破坏的话**キサラギ**会赠送左腕用枪支KWG－HZL30。

第三层　第1都市区

任务名	侵入者挟击
奖金	15000
委托人	キサラギ
作战领域	立体驻车场
敌战力	ステルスMT×3、其他不明
作战目标	消灭所有侵犯者
僚机出击	×

重点指引 ——委托中会有另外一架竞技场中排名等级C的AC登场，玩家可以和他合作一起消灭目标。玩家一开始会从停车场的8F侵入，击破浮游型机械后沿着楼层逐一往下扫荡，枪支使用能源系武器可以省下不少弹药支出，笔者使用的是MWG－XCW－90能源来福枪，对付浮游型机械相当轻松。到达目标所在楼层时另外一架AC也会登场，一同消灭隐形MT就能完成委托。

任务名	封锁地区侵入者排除
奖金	22000(订金5000)
委托人	クレスト
作战领域	封锁都市
敌战力	パワードスーツ、其他不明
作战目标	歼灭入侵者
僚机出击	×

重点指引 ——入侵者刚开始只有战车和一些穿着飞行装的武装人员，一路上可以安心前进，但是经过特定的地点后会有一架名叫**ブラッククロス**的AC加入敌方阵营。玩家AC的武器威力要高，装甲也要坚固。虽然对方的速度很快却被局限在一个小小的空间中，稳扎稳打就能获胜。

任务名	モノレル防卫
奖金	15000
特别加算	9000(僚机未出击)
委托人	ミラージュ
作战领域	ファルナ研究所
敌战力	重装型 MT
作战目标	防卫单轨电车
僚机出击	○

重点指引——基本上装备威力高就行了，防卫敌方部队三次的攻击后，等电车脱离现场即可。



任务名	重要物资移送
奖金	30000(订金 10000)
特别加算	トレーラー2000
特别减算	レーラー1000　车 500
委托人	クレスト
作战领域	クレスト研究施设
敌战力	不明
作战目标	到达运送目的地
僚机出击	×

重点指引——玩家 AC 的装甲和机动力需要在一定值以上，武装也要强力的枪支才行；一边前进一边保护卡车是委托重点，速度是决定成功或失败的关键，因敌方 MT 的武装都是火箭炮并拿着盾牌的缘故，回避攻击后使用光束剑加以击破的效率比较高，用一般武器会稍微拖延一点时间。通过安全闸门后一架有竞技场登录等级的 AC 出现，要拖延或者击破都可以（它只会在出现地点徘徊），只要能让卡车安全到达目的地就行了，万一卡车被摧毁的话，玩家就要从卡车上拿走运输物资跑到目的地。车辆安全到达后会得到クレスト赠送的 CEBT－HEX 辅助推进器。

第四层　エネルギ－生成区

任务名	アクセスプログラム夺取
奖金	49000
委托人	グローバルコーテックス
作战领域	レヒト研究所
敌战力	不明
作战目标	夺取连结程式
僚机出击	×

重点指引——装备弹药多的武器和额外弹药就可以出击了，很简单的委托任务。

任务名	侵入路探索
奖金	55000(订金 55000)
特别加算	7000(僚机未出击)
委托人	ミラージュ
作战领域	マグナ遗迹
敌战力	不明
作战目标	遗迹探索
僚机出击	○

重点指引——机体的 AP 值要高，最少也要约 8500 的程度以上，刚开始ミラージュ选的僚机会和玩家一起面对隐形 MT，但是当另外一架 AC 登场后僚机会背叛，变成玩家要单挑两架 AC，有点考验玩家的技术。武装的分配需仔细考量以免吃亏。

任务名	ミラ－ジュ设施侵入
奖金	52000
委托人	ユニオン
作战领域	レヒト研究所
敌战力	不明
作战目标	取得目标资料后逃出
僚机出击	×

重点指引——这个任务中必须先找到 3 个密码钥匙（コードキー）才有办法取得资料，取得资料后逃出时会遇到一架 AC，必须击败 AC 后才能脱出，弹药的准备要充足，另外侵入时要尽量避免机体损伤这样和 AC 交战后才不会中途被防卫机械打倒。



读取第一次破关纪录时商店中会出现 OP 组件，买下来后完成右表中的条件就可以拥有强化人类的能力,。另外必须 AC 的身体中先装上 OPIN-TENSIFY 这个零件出击才行。

任务名	エネルギ－炉防卫
奖金	67000
委托人	ユニオン
作战领域	エネルギ一炉
敌战力	不明
作战目标	防卫能源炉
僚机出击	×

重点指引——能源炉入口处有一座能源炮，而走廊上有防护罩和雷射炮台，我方前进的方式有点麻烦，首先要等防护罩消失后利用推进器往前冲过两道门，接着躲进走廊旁的凹陷处躲避能源炮，被能源炮击中最少会扣 2000AP 以上，趁发炮后、防护罩消失前攻击能源炮核心部就能进入能源炉核心，敌方 AC 的机动力非常高，建议使用飞弹系的锁定武器，推荐使用 CWX－DM－32－1 双肩飞弹夹舱外挂 CWEM－R20 肩部连动飞弹，全弹命中约只要 4 次就能打倒对方。

中枢

任务名	中枢侵入
奖金	150000
委托人	ユニオン
作战领域	レイヤ－ド中枢
敌战力	不明
作战目标	破坏管理者
僚机出击	×

重点指引——推荐装备 CWX－DM－32－1 双肩飞弹夹舱外挂 CWEM－R20 肩部连动飞弹，枪支用 KARASAWA 比较妥当，以这样的火力在后半段会比较轻松。首先作战开始后完全不理会小喽罗的攻击，只管前进就好。进入后半段时会遇上两架蓝色 AC，运用身上的最强火力加以打倒后，就会进入管理者所在地，攻击中央柱子上标示着 TARGET 的部位并破坏能源供给部分就能迎接结局。

强化组件

任务名	条件	能力
水精制施设防卫	打倒敌方 AC	飞弹反制能力强化
机动兵器侵攻阻止	先击落分离的子机后过关	使用加农炮系后座力控制程度增加
巨大兵器击破	完成任务	光束剑可以发出光波
中央研究所防卫	完成任务	射击补正机能最佳效率化
溶解炉破坏阻止	打倒 AC	回转性能强化
竞技场	打倒サンダーハウス	追加雷达机能
竞技场	打倒エース	推进器能源消耗减少
竞技场	打倒エグザイル	光束剑有效范围强化
封锁地区侵入者排除	完成任务	追加各种探知器功能
机动兵器侵攻阻止	无僚机出击完成任务	强化冷却机能

路线分支

注:都市侵攻部队排除的出击次数会根据**ユニオン**袭击的出击次数有所改变

任务名/出击次数(SORTIE)	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
レイヴン试验	■																																						
アリーナ防卫		■	■	■																																			
工场占据者排除		■	■	■																																			
采掘场制压			■	■																																			
输送车辆护卫					■	■	■	■																															
桥上占据者排除					■	■	■	■																															
工场占据者再排除						■	■	■	■																														
レイヴン试验妨害阻止							■																																
モノレール防卫							■	■	■																														
工作部队救出								■	■	■																													
逃亡者追击									■	■	■																												
侵入者挟击									■	■	■																												
连络桥破坏工作										■	■	■																											
毒物混入阻止										■	■	■																											
封锁地区侵入者排除													■																										
重要物资护卫														■	■	■																							
脱出部队护卫														■	■																								
ミラージュ部队强袭															■	■	■																						
训练辅助															■	■	■																						
中央研究所防卫																	■	■																					
耐性生物驱除																			■																				
下水沟调查																			■																				
座礁船内探索																				■	■																		
重要物资移送																				■	■																		
データバンク侵入																						■																	
溶解炉破坏阻止																							■																
研究所内大型**シリンダ**破坏																								■	■														
データカプセル回收																								■	■														
制御装置破坏																								■	■														
水精制施设防卫																										■													
ユニオン袭击																										■	■	■											
都市侵攻部队排除																													■	■									
キサラギ扫讨																													■	■									
ダクト侵入																															■								
アクセスプログラム夺取																															■								
移送部队护卫																																■							
クレスト设施制压																																■							
管理者部队迎击																																	■						
巨大兵器击破																																		■					
侵入路探索																																			■				
ミラージュ设施侵入																																				■			
エネルギ-炉防卫																																					■		
机动兵器侵攻阻止																																						■	
中枢侵入																																							■



部分隐藏零件

任务名称	零件部位	编号	取得方法
桥上占据者排除	头部	CHD－04－YIV	刚开始地点的下方通道边缘
毒物混入阻止	背负式武器	MWR－M/45	掉在水坝顶端西侧
工作部队救出	肩部外挂零件	MEBT－OX/MB	隧道中左方涵洞口
座礁船内探索	右腕武器	MWG－SBZ/24	出现"侵入者が～"的房间后左方通路尽头房间里侧
水精制施设防卫	内藏武器	MWI－DO/20	掉在作战区域陆上水管东侧边缘地带
巨大兵器击破	右腕武器	KWB－MARS	开始地点下方的铁丝网中
移送部队护卫	雷达	MRL－SS/SPHERE	开始地点附近的雷达基地
ダクト侵入	肩部外挂零件	MEST－MA/CROW	下层目标所在位置的上方通路中
アクセスプログラム夺取	双肩武器	CWX－LIC－10	过关后出现在商店中
连络桥破坏工作	左腕武装	KWG－HZL30	破坏两列单轨式电车
训练补助	双肩追加弹仓	KWM－AD－50	回避全部的飞弹
制御装置破坏	脚部	MLL－MX/EDGE	过关后出现在商店中
机动兵器侵攻阻止	左腕光束剑	MLB－MOONL I GHT	无僚机出击,过关后得到
研究所内大型**シリンダ**破坏	两肩武器	KWM－OC－22	破坏全部培养槽及全部敌方机组
データバンク侵入	右腕武器	MWG－XCB/75	过关后出现在商店中
AC **テスト**	脚部	MLH－VOLAR	两项测试皆得到S级评价

文/KINOPIO 责编/宇部



真·三国无双 GB

机种:GBC 厂商:新特奇 类型:ACT 发售日:2002 年 7 月 1 日

人物必杀详解



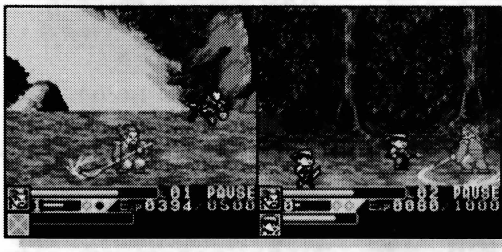
↑龙翔青云(组合键:↓ ↑ +B)

首先介绍的是关羽最强的一招“龙翔青云”,但这招也不是随便都可以发出来的。条件是气量需满一级,而且按键也要连贯,关羽一旦使出这招,他的青龙偃月刀就会高速旋转几圈,刀光闪烁,整个人像发怒的猛龙,气集于刀口,爆发出强猛威力。无论有多少敌人围攻,也奈何不了他,稍一接近必被击飞出去,大片倒地,可谓无敌大招。



←猛虎咆哮(组合键:A+B)

张飞此招如雷贯耳威振山河,一出招,敌人必被震飞出去。真乃气势磅礴,无愧为“猛虎咆哮”。



←狂龙出海(组合键:A+B)

接下来再介绍关公的又一猛招,叫“狂龙出海”。这一招也非常适合对付围攻的敌人。当几个敌人围上来时,关羽挥舞手中大刀在地上猛扫,击出火红的刀光,敌人当然四面弹飞出去,鼠都找不到了。



←猛虎咆哮(组合键:A+B)



←万箭穿心(组合键:↓ ↑ +B)

赵云的这招“凤凰初现”也是精彩无比,咄咄逼人。赵云使出这招时,整个人快速往前冲,手中的赵家枪炫耀着白光,顷刻之间就把敌人击倒于地,给敌人以措手不及。死了都不知道是怎么一回事,显示了赵云无比的勇猛和气势。

黄忠的“万箭穿心”更是威力无比,杀伤力强。当遇到强敌时,黄忠一拉强弓,连续发出无数的利箭,箭箭穿心。

哈利小子之密室之谜



机种:GBC 厂商:新特奇 类型:ACT 发售日:2002 年 7 月 1 日

解开密室之谜 主事件大介绍

恐怖袭击在霍格瓦泽魔法学校不断发生,哈利的好友荷米恩被一股神秘的力量带走,自己也被变成一只青蛙,一切都与神秘的密室有很大的联系为了救出好友与破解密室之谜。哈利踏上密室之途与邪恶的力量展开了激烈的斗争……

熟练操作哈利的必杀技

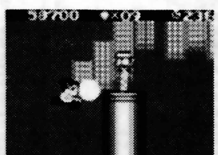


按 A 键,可用头顶墙块宝物攻击敌人,可跳跃用脚踩踏攻击敌人,按 B 键可发射闪魔弹攻击敌物,还可加速跳跃或加速攻击。按左右方向键速键与加速键再按向下方向键,可钻进低处。



旋转铁球阻挡

险情指数:9
攻略方法——
控制哈利前进的速度与跳跃的高度及方向。



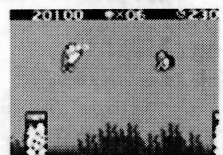
险关重重

险情指数:8
攻略方法——
要耐心等待,并控制前进的快慢,可用闪魔弹攻击。



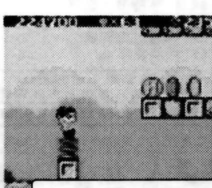
万丈深渊

险情指数:10
攻略方法——
要把握好加速功能与跳跃功能以及起跳时间。

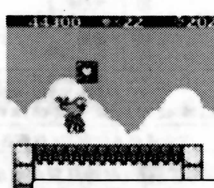


海底探幽

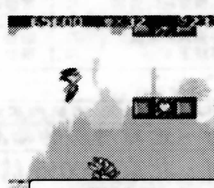
险情指数:7
攻略方法——
控制游动的高度与速度,可攻击敌物。



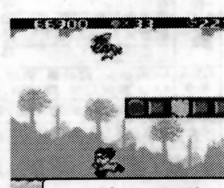
失足在即



危情一刻



豪情万丈



快跑迎敌

招店员 限北京户口

北京信宏威达游戏产品邮购价目表

不以虚假广告骗人！公司实力值得信赖！

现本公司为您精心选配各款精品套餐！购任一款套餐送游戏机手表一块！ （套餐快件邮费 50 元/套，GB 套餐 30 元/套，主机均保修三个月）

套餐	原价	现价
套餐 1：PSONE 套餐（主机 + 双专用震动手柄 + 专用电源 + 原装记忆卡 + 专用包 + 金手指 + 游戏）	原价 925	现价 690
套餐 2：PSONE 豪华套餐（主机 + 双专用震动手柄 + 专用电源 + 原装记忆卡 + 全制式液晶屏 + 充电电池 + 金手指 + 游戏）	原价 1465	现价 1290
套餐 3：GB 厚套餐（厚机 + 手柄 + 魔术卡 + 放大镜 + 耳机 + 收音机 + 皮套 + 80 元内卡任选一盘）	原价 345	现价 255
套餐 4：GBP 套餐（薄机 + 充电器 + 皮套 + 80 元内卡任选一盘）	原价 320	现价 270
套餐 5：GBP 豪华套餐（薄机 + 充电器 + 手柄 + 魔术卡 + 放大镜 + 耳机 + 收音机 + 皮套 + 80 元内卡任选两盘）	原价 505	现价 380
套餐 6：GBC 套餐（彩机 + 充电器 + 透明套 + 放大镜 + 耳机 + 80 元内卡任选一盘）	原价 510	现价 450
套餐 7：GBA 套餐（主机 + 透明套 + 电源 + 充电器 + GBA 卡任选一盘）	原价 615	现价 570
套餐 8：GBA 豪华套餐（主机 + 皮套 + 电源 + 充电器 + GBA 金手指卡 + GBA 合卡一盘或 GBA 单卡两盘）	原价 710	现价 650
套餐 9：DC 美/欧版套餐（主机 + 双原手柄 + 电源 + 4M 记忆卡 + 原装震动卡 + 网卡 + 模拟器任选 + 游戏）	原价 1003	现价 880
套餐 10：PS2 套餐（18000/35000 主机 + 直读 + 原震手柄 + 原装 8M 记忆卡 + 遥控器 + 引导盘 + 原装支架 + 游戏）	原价 2880	现价 2280
套餐 11：PS2 套餐（30000 主机 + 直读 + 原震动手柄 + 原装 8M 记忆卡 + 引导盘 + 原装支架 + 游戏）	原价 3500	现价 2650
套餐 12：SS 套餐（JVC 主机 + 双原装手柄 + 16M 记忆卡 + 8M 加速卡 + 金手指 + 书 + 游戏）	原价 640	现价 470
套餐 13：X－BOX 套餐（主机 + 原装手柄 + 变压器 + 记忆卡 + 正版盘任选一款）	原价 3750	现价 2850
套餐 14：NGC 套餐（主机 + 双手柄 + 变压器 + 记忆卡 + 正版盘任选一款）	原价 2600	现价 2050

主机 （快件邮费 40 元/台，GB20 元/台）

PSONE 102/103 袖珍游戏机（原配，带手柄）	**560**
DC 美/亚/欧版游戏机（原配，带手柄）	**660/600/670**
PS2 游戏机（35000/30004，原配置）	**1690/1740**
GB 厚/薄/彩机/GBA32（原配）	**160/200/360/450**
NGC/X－BOX128 位游戏机（原配置）	**1450/2350**
GBA 限定Ⅱ型机（黑、橙色，原配置）	**530**

SONY 电视彩监一体机

4.5 寸屏幕，TFT 真彩，RF、AV 输入，水平解析度 600 线，轻触式按键，可调色温、场频。内置天线无线接收电视信号，并可外接游戏机、VCD 等。随机赠送 AV 线，电源，支架。颜色金、银、白三色可选。

推广价 458 元/套（免邮资）

新产品 免邮费

DC－MP4 解压卡（可观看电脑格式压缩电影）	99
便携式夜视仪（无任何光线中看书，玩游戏等，距离 5 米）	99
3D 投影眼镜（看电视，玩游戏均呈现 3D 八倍放大效果）	99
52 寸头戴式液晶显示器（立体声环绕音响，适用任何游戏机）	900
GBA 原装 MP3 播放卡（64MB 送原装高保真耳机）	699
DC 上网器（浏览中英文网站，送改装 56K 猫，中文说明书）	190
GBA 金手指卡（全中文，内含 90 条密码，自动储存）	130
GBA 原装烧录机（送 128M 空白卡一盘）	490

二手货交易场

九成新 PS 机（7501/9002/9001/7502，双震手柄 + 8M 记忆卡 + 电源 + 游戏）	490
九成新 PS 5903VCD 机/ PS ONE 游戏机（双手柄 + 8M 记忆卡 + 电源 + 游戏）	530/490
土星机 三洋/JVC/日立（VCD）（双手柄 + 16M 记忆卡 + 8M 加速卡 + 游戏）	290/410/470
日/美/欧版 DC 机（双手柄 + 4M 记忆卡 + 网卡 + 开机盘 + 游戏）	420/510/460
GBA / GBC / GBP / GB / GG / 游牧民手掌机（均送卡）	400/310/140/110/280/320
DC / PS / SS 拆件机（主机内配件均完整）	190/140/110
超任光碟一体机（送所有游戏）/ 32M 磁碟 + 主机（双手柄，电源，送所有游戏/送 30 款游戏）	480 / 320
N64 光碟机（双手柄，开机卡，电源，送所有游戏）/ 3DO 光碟机（20 款游戏）/ SNK 光碟机（10 款游戏）	850/280/290

（快件邮费 40 元/台，GB20 元/台）

本公司回收二手机按本区售价的 80% 计算，并可差价互换！

游戏周边

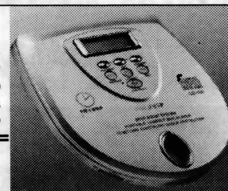
PS1M/2M/8M 记忆卡	10/20/39	DC/PS/SS 制转	35/28/40
PS2/PS/DC 原装枪	360/135/70	DC VGA/万用 VGA	38/210
PS 原装标准/原装震动手柄	35/78	DC 原装键盘/鼠标	75/45
PS 原装/组装 震动手柄	59/35	DC 原装/2M /4M 记忆卡	110/28/33
PS2 原装/组装震动手柄	180/50	DC 组装/格斗手柄	30
PS2 原装 8M 记忆卡	190	DC－GB/NGP 模拟器	30
GB 充电器/放大镜/夜用灯	20/12/8	DC－FC/MD 模拟器	30
GBA 放大镜/夜用灯	15/10	DC－SFC/GBA 模拟器	50
GB 中文金手指/万用对战线	60/10	DC MP3/VCD 播放器	30
GB/GBA 耳机（含收音机功能）	25	DC 金手指/新版开机盘	15
GBA 充电器（送电源）	20	NGC 原手柄/原记忆卡	230/220
GB 手柄/电源/贴膜/皮套/对战线	6	X－BOX 原手柄/原记忆卡	290/290
DC 原装/组装震动卡	75/24		

特价及配件邮费均 10 元/次（不限量）

本月特价

DC 原装手柄（处理）	28
PS VCD 卡（免改机）	99
PSONE 液晶屏（全制式）	470
PS 原装 PDA	168
电控数码电脑复读机	99

DC 街机模拟器 80/套
全适用，送 200 款游戏
配件邮费 10 元/次



MP3 + CD + VCD 随身听

超薄超轻，机身仅 12×10×2cm，可悬于腰间，播放 MP3、CD、DVCD、VCD。液晶屏功能显示，交直流两用。直流两节五号电池。送遥控器、电源、AV 线。5 月 31 日前购买再送线控耳机一副。颜色：蓝透、橙、红。保修一年。市场价 1400，现特价 538 元/套。

PS 处理原版盘（有无直读均可使用），20 元/张，邮费一律 10 元/次，购买时只需填写编号即可

买五送一，买十送三

编号 卡名	盘数	编号 卡名	盘数	编号 卡名	盘数	编号 卡名	盘数	编号 卡名	盘数	编号 卡名	盘数	编号 卡名	盘数	编号 卡名	盘数
		017 名将	1	054 太空战士 7	4	093 燃烧战车索利德	3	203 98 拳王	1	221 99 拳王	1	265 太空战士 9	1	306 盗墓者历代记	1
		019 寄生前夜 2	2	055 铁拳 3	1	094 浪客剑心	1	207 幻想水浒传	1	222 北斗神拳	1	271 柯南－3 人推理	1	307 鬼魂力量 3	1
003 007 占士邦	1	029 格兰蒂亚	2	056 太空战士 8	4	115 合金弹头 X	1	211 FIFA2001	1	224 同级生麻将	1	276 机器人 α 外传	1	311 时空枪手 2	1
005 实况足球 4	1	035 生化危机 2	2	059 生化危机 3	1	153 恐龙危机 2	1	215 97 拳王	1	225 机器人阿尔法	1	280 寄生前夜 1	2	315 高达 G 世纪 IF	3
007 寂静岭	1	036 刀魔	1	061 放浪冒险潭	1	186 雷电 DX	1	216 三国志 7	1	227 龙骑士 4	4	281 恶魔城年代记	1	316 沙嘉纹章	1
008 永恒传说	3	037 大兵瑞恩	1	070 三角洲	1	190 街霸 ZERO3	1	217 射雕英雄传（中）	1	252 极品飞车	1	283 游戏王	1	399 铃木爆发	1
011 山脊赛车 4	1	038 大航海 4	1	071 恶魔城	1	192 月华剑士	1	218 勇者斗恶龙 7	2	253 北欧女神传	2	290 太空战士 4、5、6	3	400 实况足球 2002	1
013 前线任务 3	2	050 宿命传说	1	080 越南战役	1	201 GT 赛车 2	2	220 实况足球 5（中）	1	263 波波罗物语 2	3	303 龙珠 3 合 1	1	402WTC－房东锦标赛	1

GB 新彩卡

本公司独家代理台湾晶合公司生产的中文 GB 彩卡，一律三个月包换！

傲视三国（中）	48	模拟麦当劳（中，经营）	55	大航海时代 2（中）	55
金庸群侠传（中）	55	太阁立志传 2（中）	55	星际争霸 GB 版	55
荆柯新传（中）	55	甲 A 足球风云（中）	55	强手大亨（经营，中）	55
驱除舰指挥官（中）	55	FIFA 足球 2002	38	苍狼与白鹿（中）	40

格斗王 2002（中）	42	水浒风云录（中）	46	生化危机 3（中）	45
黄金太阳（中）	42	恶魔城 2（中）	55	机器人大战 F2（中）	42
太空战士 9（中）	53	七龙珠 2002（中）	55	哈里·波特 2（中，RPG）	35
明日帝国（007）	43	街头快打 2002（中）	28	古墓丽影 2（中）	56
梦幻传说（中）	48	我的餐厅（中）	45	太空战士 9（中）	55
2002 冬奥会	32	航空霸业（中）	55	极品飞车（中）	38

GB 彩卡

游戏王 4/5（中）	45	口袋水晶（中，时钟）	27	海盗军团（中）	38	机器人大战 A（中）	45	勇者斗恶龙（中）	24	红色警报 2	38
三角洲部队 2	41	生命（64M，冒险）	55	水浒传（中）	47	实况足球 2002	35	萨尔达传说（中）	20	盟军敢死队	31
合金装备（中）	32	孤岛冒险 2（中）	39	风来的西林 2	34	口袋妖怪钻石（中）	25	大富翁世界之旅（中）	23	洛克人 X5	23
魔法骑士 2（中）	45	勇者斗恶龙 1＋2（中）	28	古墓丽影（中）	45	欧陆战线（中）	55	三国演义 2（中）	24	越南战役 2001	42
牧场物语 4（中）	43	女神转生外传 2（中）	32	名侦探柯南 2（中）	45	玩具兵大战 4（中）	53	悟空激斗传（中）	20	帝国时代	34
生化危机（中）	42	麻雀补完计划	34	星之海洋（中）	32	格兰蒂亚 2	34	口袋金银合集（中）	35	英雄无敌 4	34
勇者斗恶龙 4（中）	43	射雕英雄传（中）	33	纹章传说（中）	39	合金弹头 EX	35	勇者斗恶龙 3（中）	37	心跳回忆 2	33
大航海时代	24	口袋金/银（中，时钟）	19	幻想传说（中）	31	樱花大战	43	全省 IQ 大擂台（中）	65	1942（街机）	22
坏玛莉 2/3	28/29	牧场 1/2/3（中）	20/22/26	大金刚 2001	28	太阁立志传（中）	50	机器人大战 F 完结（中）	45	太空战士 X（中）	43
封神榜（中）	36	音乐节拍 2/3/4	30/35/40	机器人阿尔法（中）	38	名侦探柯南 3（中）	37	樱花大战（中）	56	心跳回忆（文/体，中）	37

GB 卡

第二/三/五次机器人大战（中）	16	圣斗士星矢	12	吞食天地 3（中）	17	篮球飞人 2	16	三国霸王大陆（FC 版，中）	34	幽游白书合集	32
口袋妖怪红/黄/蓝/绿（中）	19	GT 赛车	23	三国英雄传（中）	17	美少女麻将	18	合金弹头	29	爆笑蓝球	18
格斗王 95/96/97/99/2000	12/15/25/25/27	赤色要塞	12	炸弹人 RPG	19	四川省麻将	18	光之继承者	23	饿狼传说 RB	22

GB 合卡

编号	内容	价格	编号	内容	价格
425	甲 A 足球队风云（中），实况足球 2001，FIFA2001，英超足球经理	85	419	金庸（中），水浒传（中），太阁立志 2，大航海时代	115
602	萨尔达，勇者斗恶龙，三国 3，第八次，吞食，口袋绿（全中文）	60	423	心跳回忆（中），黄金太阳（中），樱花大战（中），太空战士 10（中）	95
904	坏玛莉 3，拳皇 95，96，2000，饿狼 3，WF 摔角	55	1302	口袋水晶，金，银，黄，红，三国 2，侏罗纪 ...（全中文）	55
501	太空 10（中），口袋金，红（中），三国演义 2（中），三国英雄（中）	60	1303	牧场物语 3（中），口袋水晶（中），NBA2000，FIFA2000......	70
415	太空战士 8（中），口袋妖怪红（中），太空 4（中），侏罗纪 3（中）	50	2002	口袋水晶（中，时钟），萨尔达大地（中），第五次（中），数码 3...	60
422	哈利波特（中），越战 2001，雷曼 2001，格斗王 2002（中）	85	13801	饿狼传说 2，3，拳皇 95，96，97，街霸 2，铁拳，柯南 ...	40

GBA 卡特卖

恶魔城－白夜协奏曲	90	七龙珠	69	黄金太阳	59	蚯蚓战士	59	洛克人 EXE 2	60	龙战士 2	59	炸弹人	45
牧场物语（中）	90	V 拉力 3	75	皇家骑士团	59	侏罗纪公园	59	信长野望	62	J 联盟足球	62	GT 赛车	62
蝎子王	75	麻将 Advance	70	机器人大战 A	62	GTA	59	坏玛利	62	风之克罗亚	62	恶魔城	52
黄金太阳（中）	90	实况足球 WE	70	F－ZOE	45	罪恶工具－X	62	Q 版赛车	62	魔法假期	70	拿破仑	62
游戏王（中）	90	纯情房东俏房客	70	寂静岭	70	大战略 2	62	胜利 11 人足球	62	索尼克	62	心跳回忆	78
皇家骑士团（中）	90	疯狂越野摩托	73	快打旋风	47	真人快打	68	冲击世界杯	62	雷龙战记 1×2	62	拳皇 advance	60
机器人大战 A（中）	68	中央大陆之战	73	哈里·波特	68	街霸 2	62	超级玛莉奥	50	恶魔城轮回（中）	62	街机合集	75
三国志（中）	75	游戏王 6	78	铁拳	62	超级玛莉 2	62	头文字 D	78	盐湖城冬奥会	78	伍佑卫门 NEW	75

GBA 合卡

A401：拳皇、玛莉奥、索尼克、GTA	110	A501：黄金太阳、皇家骑士团、铁拳、街霸 2、哈利波特	130
A402：实况足球、恶魔城、机器人 A、拿破仑	120	A502：机器人大战 A（中）、恶魔城（中）、游戏王 4、坏玛莉、龙战士	160

注：GB 卡邮费 5 元/盘，两盘以上均 10 元，随机购买免邮费，本公司所售卡带保修两个月，适用于任何版本 GB 机，卡带记忆均良好！GBA 卡买五送一

注意：请玩友在汇款时一定写清所购物品！！ 专业维修 8 位到 128 位等各种游戏机及配件，成功率不低于 90%，外地玩友可寄机修理，热线电话：010－87251033

汇款（寄货，通信）地址：北京 100055 信箱 32 分箱（邮购只限此地址） **收款人：北京信宏威达公司** 邮编：100055

邮购、咨询：010－87251066/88 诗织小姐 投诉、售后：010－87251022 夏实小姐 批发：010－87251033 （9:00－17:00，周日休息）

信宠威达“樱花会员俱乐部” 40元＞400元，你相信吗？！

本公司成立三年来，深受广大玩友支持，为回馈消费者，现成立“樱花”专业会员制俱乐部，并将举行一系列活动，条件优惠，欢迎大家踊跃报名！！入会专线：010－87251022 亚美小姐

入会方式：将您的40元年会费（会员费＋活动费＋资料费），同您的固定地址、联系电话一同寄至我公司可立即入名，一周内您可以收到我们寄出的樱花卡，同时我们将在公司为您开设个人帐户减化将来的邮购手续。（请在汇款单上注明“会员费”，北京玩友请电询）

会员待遇

1. 成为会员后，我们将把**50元返还现金**转入我们为您开设的帐户中，您可随时查询或购物消费。**会员购物一律免邮费**，并享有紧俏商品**优先发货资格**。
2. 会员可在会员专区购买特惠商品。会员专区我们将每月更新，您可最先享受到新产品带给您的乐趣。我们还将每月从会员中**抽奖**，赠送奖品！会员购物时还可享受**满100元返还10元**！！
3. 会员介绍其他人购物，我们将**购物额的10%返还给会员**；年底我们将对每位会员的年消费额进行统计，相应**返还现金**进行奖励，我们以电汇的方式寄出。

首届“信宏威达杯”－PS实况足球比赛

奖品：

冠军	PS2游戏机一台
亚军	GBA游戏机一台
季军	MP3/VCD随身听一台
4－8名	半年《电软》杂志

怎么样，如此的大奖，你心动了吗？想成为北京第一高手吗？快快报名吧！

冠亚军名单将会在当月广告公布，作为奖实，下届比赛将支付出场费邀其参赛！

比赛用盘：PS1《实况足球2000中文版》

比赛要求：不能使用自创队员，可自带手柄。（详情请参见店内海报或电询）

比赛时间：2002.7.28店庆抽签仪式及第一轮开赛，以后逢周六周日比赛（可预约比赛时间）

比赛规则：比赛采取单场淘汰赛，平局则直接踢点球决胜负。

报名费：15元/人 持本公司“樱花会员卡”报名免报名费！

报名时间：2002.6.15－2002.7.25 **报名电话**：010－67268860 安娜小姐

北京周边玩友也可通过汇款的方式报名，请在汇款单上注明“报名费”及联系电话。

从7.1起已报名的玩友可随时来店里热身，我们会安排高手座店和您过招！！

本次活动经北京市公证处公证，奖品真实有效，本次活动最终解释权归本公司所有。

信宏威达北京专卖店7月28日开业典礼

开业当天所有商品0利润销售！我们邀请您参加我们的开业典礼！

不来购物也来逛逛，观看实况足球比赛开幕式！机会只有一次！！！

预计开业当天部分商品报价：（以当天价格为准）

PS2 30000型单机 1550元　X－BOX单机 1990元　GBA 450元

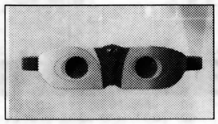
MP3/CD/CD随身听 399元　PS2DVD游戏 10元/张　动画片 2元/张

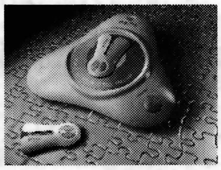
地址：北京崇文区永外桃园东里34号 电话：67268860

路线：120、122、721、803、958、特3、运通102、202天坛南门下

风靡全球的3D电子投影眼睛登陆中国！

当心你的心脏！小心你的血压！！感受电子时代的立体震撼！！！







- 全新型的专利设计
- 头戴式眼镜的全新理念
- 由多片高清晰的F2光学镜片组成
- 设置无线电视接收系统
- 设置自由调焦伸缩系统（适合不同视力的眼睛观看）
- 设置自由拉缩系统（适合不同脸型）
- 镜片采用蓝色真空镀膜，确保晚上观看的清晰效果
- 1000度以内的近视患者可自由配戴
- 重量仅为86克；专利产品，违者必究
- 由中国人民保险公司承保质量；欢迎批发
- 保修一年，保修期内出版质量问题无条件退换
- 电子眼镜，发射器，接收器为一套
- 所有产品均可做夜视仪使用

B01 电视电子眼镜 由光学和电学两部分构成，戴上它看电视（VCD、DVD）画面放大3.8倍，并在你眼前产生强烈的弧形画面，瞬间形成模拟的立体动感画面！无线接收30米内电视节目声音！

B02 游戏机电子眼镜 由光学和电学两部分构成，戴上它玩电视（电脑）游戏，画面放大2.2倍，使您在玩游戏的过程中感受前所未有的立体震撼！可在30米内无线接收电视（电脑）声音！

B03 演唱会、体育比赛电子眼镜 戴上它观看演唱会、体育比赛，能使物景放大5倍。其表面采用真空镀膜，确保晚上收看的清晰效果。FM无线接收装置，可边看边听解说！

市场价450元，本公司特价148元/套（含邮资），购买时只须注明编号即可！

汇款地址：北京100077信箱5分箱　邮编：100077　收款人：北京信宏威达公司　邮购查询：010－87251066/88 诗织小姐　咨询电话：010－87251022　夏实小姐

南京兴达游戏专卖

专业批发　价格低廉　原装正货

游戏机			
	PS Ⅱ 30000型（原装振动手柄、AV线、专用电源	1900元	邮费40元
	PS Ⅱ 30006型（原装振动手柄、AV线、220V电源、中文说明书）	1900元	
	PSone103型（原装振动手柄、AV线、直读、中文说明书＋火牛）	590元	
	PSone102型（原装振动手柄、AV线、直读、中文说明书＋火牛）	580元	
	日版DC机（原装手柄、AV线、火牛、上网卡）	650元	邮费20元
	美版、欧版DC机（原装手柄、AV线、原装碟、网卡、火牛）	700/750元	
	原装任天堂GB彩色超薄手掌机（保修卡＋2节原装电池、送卡）	380元	
	原装任天堂GBA彩色手掌机（保修卡＋2节原装电池）	490元	

由于定稿时间限制，以上邮购价可能会与当时店内售价有出入，请以电询为准

★另有日本卡通VCD、卡通DVD（日语原声，中文字幕）及PS、PS Ⅱ、DVD、DC近千款光碟游戏价格特低，邮费一律15元，现备有详细目录请函索或电询（目录每份一元）GBA、GB卡带及其它配件齐全价格特低，由于版面有限，价格请电询或参照其它广告的低价邮购，为了提高速度请写好回信名址贴足邮票（缺一不复）。

邮购部：南京市秦淮区中华路357号。范文祥（收）　邮编：210006 查询电话：025－5612618。

售后服务 凡在兴达连锁店所购买的游戏机一周包换、三个月内免费保修。终身维修，如有假货包退，并双倍赔偿给消费者。

地址

南京市中华路357号（原来燕桥2号，兴达店）
电话：025－2212108
（2、16、33、路公交车、长乐路站对面）
一楼店面，二、三楼网吧　欢迎光临

批发总部：
南京市中央门建宁路11号—10
（金桥市场正对面）
电话：025—5612618 范文祥

安徽四海电玩销售维修中心

特价销售（数量有限，欲购从速）：

PS主机，9成新（双手柄＋电源＋AV线） 398元

SS主机，9成新（双手柄＋电源＋AV线） 298元

游戏机专用便携式液晶彩显（真彩无残像）；

五寸 280元

七寸超薄 380元

特价GB以旧换新

GB薄机＋180元＝GBC彩机

GBC＋220元＝GBA彩机

全新原装DC机（手柄＋电源＋AV线） 648元

全新原装索尼光头，特价198元，（三月包换，质保终身）

FFX全动画（中文字幕）55元　*以上产品邮费一律10元*

☆所有邮购产品均由专人检测后寄出。款到当日发货。一个月内如有质量问题无条件包换。欢迎来电、来信，索取SS、PS、DC、PS2碟、动画VCD、GB、GBA卡带及所有软件价目，来信请附回邮信封及邮票。

★本店长期以较低的价格批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材、各类软件光碟。

电话：0551－2624198　2647581　邮编：230061

汇款地址：合肥市安庆路162号　收款人：陈志强

北京天安游戏王国

专业(批发、零售、邮购、维修)

本店销售的各种主机有PS Ⅱ机、PS机、PSone机、DC机、GBA机、GB彩机、GB薄机及各种游戏周边配件(价格电询)

专业二手货市场 本店系二手货指定回收销售中心,并可交换新旧主机,高价回收机种及软件(PS Ⅱ、PS、PSone、SS、3DO、SNK、GB电脑随身听CD机及各种二手电器,您有什么要出手的或想得到紧俏的GAME,欢迎您来本市场逛逛!

SNK光碟机+手柄+电源+AV线+5张软件=650元　N64主机+手柄+电源+AV线+卡=750元
SNK彩色手掌机+卡/SNK黑白掌机+卡=380元/280元　百代彩色手掌机+太空战士8=600元
VCD:爱华便携式VCD+液晶屏幕+原装电源+摇控+新生防震动功能+八五成新 1500元　彩色液晶4.5寸电视+七成新=500元
VCD:松下便携式SL-VP30+AV线+电池+九成新=700元　卡西欧液晶小电视TV600-2.5寸+九成新= 650元
PS Ⅱ 30000型+直读+金手指+手柄+电源+AV+九五成新=2000元　SS机六-八成新+双手柄+电源+AV+20张游戏=300元/400元
PS各种型号七-九成新+双手柄、电源+AV线+20张软件=400元/500元　PS机、SS机、SFC拆件用的废主机各是:100元/80元/50元
GBA机八-九成新+卡=400元　GBC机七-九成新+皮套+电源+手柄+放大镜+卡=280元/320元　SNK、3DO、SFC、N64软件各15元/张、15元/张 60元/套 60元/套
DC各种型号主机八-九成新+手柄、电源+AV线+10张游戏=450元/550元　GB薄机七-九成新+皮套+手柄+电源+放大镜+卡=150元/180元

邮费一律20元

性能价格合适的刻录机
松下7582 4X 刻录机+八成新=200元
Teac-CD-R56-6X 刻录机+八成新=280元
Teac-CD-R58-8X 刻录机+八成新=450元

游戏门诊部 本店专业人才技术力量雄厚,面向全国精修各类电玩器材,如(PS Ⅱ、PS、SS、DC)等小毛病一律长期免收修理费,只收零件费,外地玩友可将修机寄至本店来,我部检查出故障原因,并去电告知所需费用,您同意后再将款汇来,款到即将修复好的机子寄到你处。

GB卡特价区

飞龙拳EX 10元
法拉利赛车 10元
蓝精灵 10元
中毒英雄 10元
战场四狼 10元
洛克人Ⅱ 10元
F1赛车 10元
音乐舞会 10元
炸弹人 10元
三二四驱车 10元
至尊神探 10元
98飞机 10元
赌神 10元
高气压 10元
热血学校 10元
月影村怪物 10元
花木兰 10元
97FFF 10元
滑板小子 10元
机甲警察 10元
天外魔境Ⅱ 10元
近距离战争 10元
电车Ⅱ 10元
魔法汽泡外传 10元
人生游戏 10元
篮球飞人 10元
大贝兽物语 10元
飞机 10元
西部牛仔 10元
特殊警察 10元
雪人兄弟 10元
99NBA 10元
炸弹人Ⅱ 10元
大富翁日文 10元
游戏王Ⅱ 10元
信长野望 15元
街霸Ⅱ 15元
97格斗王 15元
口袋金、银(日文)各 15元
暴走战记 15元
光之继承者 15元
热血硬派 15元
实况足球 15元
侏罗记公园 15元
罗德岛战记 15元
牧场物语(日文) 15元
太空战士Ⅵ 18元
利刀 18元
幽幽白书 18元
合金装备 18元
辛普森家庭 18元
勇者斗恶龙 18元
FIFA2000 20元
女神转生外传 20元
口袋绿中文 20元
格兰蒂亚 20元
口袋黄(中文) 20元
牧场物语3 20元
心跳回忆(文艺篇) 20元
古墓丽影 20元
口袋战士 20元
99足球 20元
三国志(中文) 20元
口袋青(中文) 20元
格斗99天王 20元
口袋芭比(中文) 20元
第三次机器人大战 25元
大富翁(中文) 25元
真女神传生(黑之书) 25元
第二次机器人大战(中文) 25元
口袋虹(中文) 25元
真女神转生(红之书) 25元
萨尔达传说(大地之章) 25元
勇者斗恶龙Ⅱ 25元
实况2001 25元
机器人大战完结篇 28元
海盗军团 28元
太空战士X 28元
口袋炸弹人 28元
鬼屋魔影 28元
帝国时代 30元
雷曼2001 30元
鬼太郎(中文) 30元
古墓丽影(中文) 30元
口袋水晶(中文) 30元
名侦探柯南(中文) 35元
仙界大战 35元
心跳回忆(体育篇中文) 35元
格兰蒂亚(冒险王) 35元
星之海洋 35元
游戏王4 35元
纹章传说(中文) 35元
魔法芭比(中文) 35元

邮费每次5元

收藏版:PS游戏完全攻略书,限量发售!! 注:每本攻略均附送港产原装黑盘1套,以下1CD为附送1张的游戏,2CD为附送2张的游戏,以此类推。以下标价均含盘的价格,另免邮费,莫失良机。

攻略书名称	价格
鬼魂降临	40
鬼屋魔影4,2CD	55
寂静岭	40
三国7(1CD)	40
龙骑士传说(4CD)	73
射雕英雄传(1CD)	42
永恒传说(3CD)	62
勇者斗恶龙7(2CD)	50
机器人大战α(1CD)	40
放浪冒险潭(1CD)	40
生化危机3(1CD)	43
寄生前夜2(2CD)	55
007 Ⅱ之黑日危机(1CD)	42
封神演义仙界大战(1CD)	43
太空战士7、8、9各(4CD)	90/90/90
实况足球4、5各(1CD)	40/40
生化危机1、2各(2CD)	60/60
龙战士4(1CD)	40
古墓4、5(各1CD)	40/40
恐龙危机1、2(各1CD)	40/40
燃烧战车(3CD)	70
机器人大战α外传(1CD)	40
恶魔城历险记(1CD)	40
牧场物语3 1CD	35
前线任务3 1CD	25
枪神2、3各1CD	40/40
勇者斗恶龙4 1CD	40
恶魔城夜想曲 1CD	40
大航海时代4 1CD	40
神来 1CD	35
世纪末吸血鬼 2CD	50
高达GFIF 1CD	35
99拳皇(1CD)	35
沙加徽章(1CD)	40

索尼PS经典系列,软件现货供应,精装黑碟15元/张,邮费10元/次,不计张数,邮购写清代号即可。

001 铁拳1
002 铁拳2
003 封神领域
004 迷城叠影
00595 格斗王
006 钟楼Ⅱ
007 钟楼Ⅰ
008 枪枪大作战
009 盗墓者Ⅱ
010 太阁立志传Ⅱ
011 海刹赌场
012 钢铁女朋友 2CD
013 虹色青春
014 旅立之师 2CD
015 爱之彩歌 2CD
016 前线任务Ⅱ
017 前线任务Ⅲ
018 大航海Ⅱ
019 劲舞、劲舞、劲舞
020 怒首领峰
021 封神演义
022 爆钓日本烈岛
023 街霸方块
024 太幽灵屋数
025 太极拳
026 黑瞳
027 俄沙曼鬼
028 阿兰多拉1
029 97FIFA
030 同级生
031 同级生麻雀
032 足球经理
033 蝙蝠侠与罗宾
034 鬼魂力量Ⅲ
035 桃太郎电铁7
036 任性天使Ⅱ
037 真说武士道烈传
038 机器人大战完结篇
039 超级机器人大战 2CD
040 真魔装机神
041 高达G世纪zO 2CD
042 第四次机器人
043 机器人战线
044 机器人大战F
045SD 机器人
046 信长野望烈风传
047 拳王京
048 生与死
049 私立学园Ⅰ 2CD
050 私立学园Ⅱ
051Q 版赛车
052 星球大战
053 龙战士Ⅲ
054 99FIFA
055 浪客剑心
056X 档案 3CD
057 真情故事
058 胸骚的预感
059 便利店
060 立题公园
061 一对一篮球
062 射击四合一
063 武道士之刃Ⅰ
064 格斗专家
065 火爆防车Ⅱ
066 日本纵断黑鲸纪行
067 蝎蝎人 2CD
068 爆走传说Ⅰ
069 爆走传说Ⅱ
070 异度装甲 2M
071 蚁哥正传
072 钢仁战记
073 首领锋
074 金田少年事件薄
075 金田少年事件薄Ⅱ
076 太空战士战略版
077 太空战士V1
078 装甲核心 2CD
079 钢铁风风云
080 战斗国家改
081 新战斗国家
082 沙罗曼蛇
083 性感沙罗曼蛇
084 未来警察
085 忍者
086 大战略
087 统梦
088 危机制造者
089 圣战士传说
090 龙球三合一
091 火爆坦克
092 快枪小子
093 毁灭公爵
094 魔杖的咒缚
095 炸弹人合集
096 麻雀俱乐部
097 雷神之锤Ⅱ
098 大运动会
099 绝地风暴
100 太阳表决
101 游戏王
102 回旋之斩
103 火爆房车Ⅰ
104 危机四伏
105FF4-6 合集 3CD
106 口袋战士
107 魔兽争霸Ⅱ
108 梦幻Ⅰ+Ⅱ
109 梦幻Ⅵ+Ⅴ
110 异形
111 超时空要塞可有记起爱 2CD
112 世纪赛车
113 武戏
114 新世纪挑战者
115 街霸EX
116 俺的料理
117 军师之心得
118 大富豪Ⅱ
119 绝望医院 2CD
120 浮游岛战记
121 浪漫沙加Ⅰ
122 魔剑美神Ⅱ
123 正义纹章
124 绝地风暴Ⅰ
125 操兵传
126 幻想大陆战记
127 龙的传说
128 超时空要塞Ⅱ
129 行星格斗Ⅱ
130 火星物语
131 战栗之门 3CD
132 银河英雄传说 3CD
133 无尽兵器 2CD
134 东京魔法学园
135 魂斗罗Ⅰ
136 南梦宫合集
137 怪物农场Ⅱ
138 雷怒机兵Ⅱ 2CD
139 剑客指南
140 拥抱季节 2CD
141 紫炎龙
142 潜日员假日
143 少年军团
144SRPG 创作室
145 皇家骑士传Ⅱ
146 独臂侠
147 恶魔城
148 宿命传说
149 天诛Ⅱ
150 好运牛仔
151 秦始皇
152 吞食天地
153 幻想水浒传
154 红色警戒 2CD
155 第二次机器人大战
156 三国志Ⅳ
157 幻想传说
158XMEN 对街霸
159 98世界杯
160 双界仪 2CD
161 古墓丽影Ⅰ
162 捉猴记
163 巫术
164 水印之书 2CD
165 时空之轮Ⅰ
166 再会
167 怪物农场完整篇
168 光辉之季节
169 白发魔女
170 深海沉船记
171 炼金术士
172 天空战记
173 时空之轮Ⅱ 2CD
174 时空游侠
175NEEL 3 圣诞节Ⅲ 3CD
176 007 Ⅱ
177 占士邦、007明日帝国
178 水浒传108星
179 前进海贼
180 冒险少年
181 炸弹人赛车
182 天下第一篮球
183 冰峰RPG
184 银河之星Ⅱ 3CD
185 毒蛇格斗三合一
186 亚典娜 3CD
187 真女神转生 3CD
188 超魔神英雄传
189 超级英雄大作战
190 沙罗曼蛇战略版
191 少年街霸Ⅰ
192 暴走兄弟
193 少林寺
194 魔法门恶魔转生
195 上帝也疯狂
196 神奇之旅
197 时空侦探
198 恋之麻雀花礼
199 平城围棋
200 第三次机器人大战
201 机器人大战EX
202 成吉思汗之元朝密央
203 成吉思汗苍狼白鹿
204 信长野望之武将风云录
205 伦敦精灵侦探团
206 3D台球
207 96格斗
208 97格斗
209 98格斗
210 99格斗
211 GT赛车Ⅰ
212 GT赛车Ⅱ
213 极品飞车Ⅲ
214 极品飞车Ⅳ
215 极品飞车Ⅴ
216 GT赛车真人版
217 雷霆战机Ⅰ
218 雷霆战机Ⅱ
219 越南战役Ⅰ
220 越南战役X
221 阿兰多拉Ⅱ
222 妖精战士Ⅱ
223 妖精战士Ⅲ 3CD
224 生化危机Ⅰ 2CD
225 生化危机Ⅱ 2CD
226 生化危机Ⅲ
227 生化危机枪版
228 恐龙危机Ⅰ
229 恐龙危机Ⅱ
230 古墓丽影Ⅲ
231 古墓丽影Ⅳ
232 古墓丽影Ⅴ
233 浪漫沙加Ⅱ
234 龙战士Ⅳ
235 幻想水浒外传
236 铁拳Ⅲ
237 山脊赛车1-Ⅳ合集 2CD
238 陆行鸟不可思议游戏
239 陆行鸟赛车
240 陆行鸟Ⅱ
241 太空战士Ⅵ 4CD
242 太空战士Ⅶ 4CD
243 太空战士Ⅸ 4CD
244 王者模拟战 2CD
245 大航海时代Ⅳ
246 机器人α
247 实况Ⅲ
248 实况Ⅳ
249 实况Ⅴ
250 自由人Ⅰ
251 自由人Ⅱ
252 闭锁医院
253 赛马
254 麻雀
255 麻雀兵
256 幻影斗技
257 魔法王朝
258 GOOIS OUMDY
259 女子大作战
260 卒业M
261 银河英雄Ⅰ+Ⅱ
262 楚汉兴亡史(项刘记)
263 大航海时代外传
264 双截龙
265 前线任务决择
266 三国志Ⅰ
267 三国志Ⅴ
268 三国志Ⅵ
269 三国志Ⅶ
270 少年街霸Ⅱ
271 少年街霸Ⅲ
272 FIFA98
273 FIFA99
274 FIFA2000
275 舞王Ⅰ-辣妹子
276 舞王Ⅱ
277 鬼魂力量Ⅱ
278 太阁立志传Ⅲ
279 天诛-忍凯旋
280 天诛-忍百选
281 天诛Ⅳ
282 四人RPG
283 水浒外传Ⅱ
284 机器人大战GF 4CD
285 魂斗罗Ⅱ
286 心跳Ⅱ 5CD
287 DDR Ⅲ
288 FIFA2001
289 格斗力量Ⅱ
290 格斗力量Ⅰ
291 机器人大战α外传
292 寄生前夜Ⅰ 2CD
293 寄生前夜Ⅱ 2CD
294 波波物语Ⅰ
295 天使之翼(足球小将)
296 幻想水浒Ⅰ
297 妖精战士Ⅰ
298 江达尔之心
299 纵横七海,
300 藤丸地狱变
301 鬼魂力量Ⅰ
302 纹章传说
303 浪客剑心(格斗篇)
304 1945 Ⅱ
305 提督决断Ⅲ
306 1945 Ⅱ
307 恶魔城历代记
308 牧场物语Ⅱ
309 牧场物语Ⅲ
310 舞王Ⅰ
311 化解危机Ⅰ
312 化解危机Ⅱ
313 合金装备Ⅰ
314 合金装备完全 3CD
315 血腥咆哮Ⅰ
316 血腥咆哮Ⅱ
317 地之食卓 3CD
318 街霸合集
319 育城足球 1CD
320 信长野望将星 1CD
321 神秘岛 5CD
322 心跳Ⅰ 1CD
323 高达对战 1CD
324 武藏传
325 皇牌空战2
326 皇牌空战3
327 高达1079 2CD

SS特价配件:原装电源卡、原装方向盘、4M加速卡、记忆卡 180元/80元/68元/68元 邮费10元
土星SS软件均现货供应,优质金碟、精致黑碟,每张10元、15元 邮购请索取目录 邮费10元不计张数,邮购写清代号即可。

过关:A　模拟:B　冒险:C　益智:E　格斗:F　战略:G　射击:H

B1 飞龙(4CD)
B2 七星斗神
B3 万兽之王
B4 仙剑奇侠传
B5 绿野仙踪
B6 恋之魔法学园
B7 天外魔境(2CD)
B8 人神大战
B9 白发魔女 2CD
B10 女神骑士团
B11 卡片召唤师
B12 魔法骑士
B13 真说武道士
B14 公主王冠
B15 恶魔城
B16 魔导物语
B17 光明盛柜
B18 足球RPG
B19 银河之星Ⅱ 2CD
B20 守护英雄
B21 真女神转生 2CD
B22 黑暗救世主
B23 破亡之舞
B24 救火奇兵
B25 格兰蒂亚 2CD
B26 精灵王传纪
B27 幻想水浒传
B28 古物降临传
B29 光明Ⅲ、王都巨神
B30 受阻击的神子
B31 冰壁邪神宫
G32 太平洋之岚
G33 命令与征服 2CD
G34 基亚的野望
G35 基兰攻略指令书
G36 三国V(中文版)
G37 魔兽争霸Ⅱ
G38 少年军团
G39 皇家骑士团
G40 水浒天导108星
G41 三国志孔明传
G42 炸弹人战斗
G43 大航海时代Ⅱ
G44 信长野望将星录
G45 板本龙马
G46 龙之力量Ⅰ
G47 龙之力量Ⅱ
G48 毛力援救
G49 太阁立志传
G50 提督决断Ⅲ
G51 三国志英杰传
G52 千年帝国兴亡
G53 樱花大战Ⅱ 3CD
G54 机器人大战F
G55 机器人大战F完结篇
G56 梦幻模拟战Ⅰ+Ⅱ
G57 梦幻模拟战Ⅲ
G58 梦幻模拟战Ⅳ
G59 梦幻模拟战Ⅴ
D60 幽灵(8CD)
D61 圣旦节3(4M加速卡)
D62 急样特急 2CD
D63 真宫寺物语 2CD
D64 暗之追踪者
D65 盗墓者
D66 D之食卓 2CD
D67 动哭
D68 生化危机
D69 月花雾幻谭 2CD
D70 异灵 4CD
D71 钢铁女友 2CD
D72EVE Ⅱ 2CD
D73 少女革命 3CD
H74 武装雄师Ⅰ
H75 武装雄师Ⅱ
H763D 火凤凰
H77 怒首领峰
H78 太阳表决
H79 世嘉三合一
H80 疾风魔法大作战
H81 最高力量(对光枪)
H82 妖霸天下(对光枪)
H83 华丽击落王
H84 紫炎龙
H85 新海底军舰
H86 高达Ⅰ
H87 高达Ⅱ苍之受继者
H88 高达Ⅲ制载者
H89 越南战役
H90 雷鸟-0闪电出击V
H91 超时空要塞 2CD
H92 雷电Ⅱ
H93 1945 Ⅱ
H94 海底大战争
H95 飞龙Ⅱ
H96 音速合集
H97 死亡之星(对光枪)
H98VR 特警Ⅱ(对光枪)
H99 极地坦克
H100 卡普空Ⅰ击落时代
H101 电脑战记
H102 战区51
H103 苍穹红莲队
H104 高达Z
C105 海岸赛车真人版
C106 十项全能
C107 97NBA
C108 98法国世界杯
C109 98SOCLER(世界杯)
C110 98FIFA足球
C111 98SOCLER(世界杯)
C112Q 版赛车公园
C113TT 摩托
C114 世嘉拉力
C115 危机制造者
C116 篮球飞人
C117 98世界杯足球
C118 GT赛车24小时
C119 极品飞车Ⅱ
C120 美少女卓球3
A121 数码暴龙
A122 一切从历史开始
A123 三勇士
A124 龙与地下城(4M加速卡)
A125 超音速鼠R
A126 索尼克合集
A127 龙珠-传大传说
A128 吞食天地
A129 新忍传
A130 花小路大作战
A131 洛克人Ⅳ
A132 快打刑事
F133VG 格斗
F134 街霸ZO Ⅲ(4M加速卡)
F135 街霸合集 2CD
F136X-MEN 对街霸
F137 真人快打Ⅳ
F138 斗龙传说
F139 口袋战士
F140 格斗人生
F141 零式格斗
F142 拳皇97
F143 温画英雄
F144 斩红郎无双剑
F145 街霸ZO Ⅱ
F146VR 战士格斗之蛇
F147 饿狼传说
F148 天草降临
F149 饿狼V
F150VR 战士大头版
F151 水浒演义风云再起
F152 漫画英雄对街霸
F153VR 战士Ⅱ
F15496 格斗
F155 豪血寺一族Ⅲ
F156 龙珠真武
F157 恶魔战士3(4M加速卡)
E158 初恋物语(4CD)
E159 和你在一起 2CD
E160 插班生 2CD
E161 练习序曲
E162ROX
E163 牧场物语
E164 赌城
E165 恋之麻雀花札
E166 无法退还的爱 2CD
E167M 君传说
E168 模拟城市2000
E169 恶魔大富翁
E170 下级生 3CD
E171 皇帝游戏 2CD
E172 全国制服美少女Ⅰ
E173 全国制服美少女Ⅱ
E174 育成足球Ⅱ
E175 三年级麻将
E176 麻雀学园祭Ⅰ
E177 同级生麻雀
E178 首映日Ⅱ 2CD
E179 心跳回忆Ⅱ 2CD
E180 桃太郎道中记
E181 夏色麻雀
E182 樱通信
E183 海边麻雀
E184 同级生Ⅱ 2CD
C185 都市追击
E186 街霸方块
E187 泡泡龙3
E188 实战麻雀
E189 樱花大战Ⅰ 2CD
E190 大江户
E191 动画摄影
E192 P7麻雀
E193 花组方块
E194 七大文明
E195 97首都高速
B196 时空道标
H197 究极虎
D198 邪神降临
C199 州兑艇
G200 大战略
E201 魔女赌场 3CD
E202 拼图
E203 麻雀R Ⅰ
E204 麻雀Ⅱ
E205 P5麻雀
E206 P6麻雀
A207 列岛振撼
F208 罗媚斗
F209 战斧格斗篇
A210 蝙蝠侠
A211 高达一年战争
A212 骨头先生 2CD
G213 皇家骑士团2
G214 银河英雄传说
G215 花花公子
G216 空牙外传
G217 银河之星1
G218 罗德岛战记
E219 妖精战士 2CD
E220 美少女麻雀
E221 高达一年战争
D222 压缩空间 2CD
G223 皇家骑士团Ⅱ
E224P2、3、4 麻雀
E225 红色青春
D226 密斯特
D227 时空游侠
E228 噜哩方块
E229 妖精电视麻雀
E230 诞生S
E231 捕物贴
H232 独立日
B233 鬼太郎-幻冬怪奇谭
B234 七风岛物语 2CD
E235 麻雀学园祭DX
G236 S·RPG 工具和室
F237 世界英雄
F238 神凰拳
G239 美少女桌球 2CD
F240 X-MEN(4M加速卡)
E241 初恋物语
C242 太空四驱车
C243 零4赛车
H244 异形
C245 钓鱼世界
C246 爆钓日本列岛
C247 IQ 道踪赛车
B248 燃烧冒险
A249 侏罗记公园Ⅱ
G250 巴洛克传奇
D251 碧奇魂
C252 98NBA 篮球
B253 轮回转生舞曲 2CD
D254 潜到伦敦塔
E255 大牌砦
B256 辉之水晶传说
C257 98美国赛车
H258 米高美射击
G259 尼罗河之夜鸣
E260 美少女雀仕 2CD
H261 斗魂战记
H262 人造人间(对光枪)
A263 口袋大冒险
A264 鬼屋ACT
B265 公主传说
A266 卡普空2魔法骑士
D267 街(2CD真人)
H268 大蛛战记
H269 空牙2001
B270 仙窟活龙大作战 2CD
E271 麻雀狂时代放课后
C272 96曲棒球
D273 EVA 第二印象
G274 皇龙三国演义
A275 梦精灵
D276 3×3只眼 3CD
D277 13目侦探
A278 街头战士
H279 棉花小魔女
A280 洛克人大冒险 3CD
G281 96VGE 足球
G282 彗星强袭 2CD
E283 卡普空5
A284 卡普空4-孤高英雄
G285 花式滑雪
A286 炸弹人世界
D287LINDA3
G288 圣神传
B289 暗黑之神
B290 超斩破邪剑
B291 魔术师传奇
A292 月影村怪物
B293 剑与魔杖
B294 依苏全集
B295 格兰蒂亚-图书馆
D296 战地医院 2CD
H297 性感沙罗曼蛇
A298 鬼斩忍法贴
D299 野野村病院
D300 深层恐惧 2CD
H301DOOM
E302 攻界立志传
H303 反同对战2
D304 乌鸦
F305 生与死格斗
G306 三国志读本
A307 破坏领域
A308 野狼威力
B309 吉伦大冒险
R310 新模拟公园
D311 病毒 3CD
H312 逆鳞弹Ⅱ
A313 3D索尼克
D314 月下摇篮曲
D315 特殊部队
E316 东京番外地 2CD
E317 模拟动物园
E318 便利商店
E319 森高千星 2CD
B320 魔剑美神Ⅰ
H321 1945 Ⅰ
D322 猫怪盗
H323 银河娱样传说
E324 电脑天使
C325 温布尔登网球
C326 湾岸赛车动画版
A327 毁动灭行动
C328 炎之射手
E329 心跳纪念品
B330 以剑对笑
H331VR 特警工(对光枪)
H332 战国风云录
E333 麻雀道破场
C334 赌马
A335 热血亲子
E336 帝国反击 2CD
H337 七喜先生
C338 世卡足球
E339 美少女画线
F340 恶魔战士Ⅱ
E341 神奇世界
H342 游戏天国
H343 太空战斗机外传
H344 射击方块
H345 快乐兵蜂
C346 电车GO DX
C347 世嘉观览
B348 正义之纹章
H349 武装飞鸟
H350 魂斗罗2
H351 首领峰
H352 荒风射击
C353 梦游美国
E354 阻击千金小姐
B356 秘密战队
H357 斗士历史
H358 西部枪手
H359 逆鳞弹Ⅰ
E360 樱桃小丸子
C361 战斗赛车
H362 飞行船Ⅱ
H363 闪亮银枪
E364 麻雀狂时代海边篇
A365 索尼克Ⅱ
D366 时空转移少女 3CD
G367 天使同盟Ⅱ
H368 超级沙罗曼蛇Ⅲ
H369 武器射击
E370 美少女麻雀Ⅱ
E371 世界饲养员
H372 沙罗曼蛇合集
H373 城市赛车
A374 电梯大盗
A375 运高战区
B376 梦幻之星合集
D377 太郎丸
H378G 点射击
E379 彩之爱歌 2CD
B380 银河少女警察 3CD
A381 魔法草蜢
H382 18岁战机
E383 悠久幻想曲
A384 米老鼠与唐老鸭
E385 彻万麻雀
G386 SD高达
G387 Q版野棒球
G388 世嘉拉力Ⅱ
B389 真女神转生Ⅰ灵魂
B390 龙的五千年
B391 失落的古代文明
B392 王国传说Ⅱ
G393 大舰海时代外传
H394 山姆历险
H395 暴力计程车
A396 蚯蚓战士2
A397 模拟大厦
G398 三国Ⅳ
A399 四狂神物语
E400 琉璃色之雪
E401 同级生IF
C402 96日本野棒球
B403 钻石全集
B404 英雄志愿
C405 立体拳击方块
E406 喜欢你 2CD
E407 藤崎特织
E408 悠久幻曲限定版
E409 卒业
F410 火热火热7
F411 神秘世界
B412 格兰蒂亚体验版
D413 真实世界
E414 心跳回忆真人版
A415 恶鱼仔
D416 百物语 2CD
B417 魔剑传说
B418 爆笑艳园
C419 97VC 足球
E420 幻影魔法
E421 策略战士
D422 黑之断章
D423 恸哭后续
E424 新机动战舰 2CD
E425 机动战舰
E426 恋爱天使
C427 山卡赛车Ⅱ
A428 幻影战士
A429 庆应游击队话剧篇
C430 98滑雪ZAR1
E431 美少女俱乐部
D432 玛莉工作室
D433 真说梦见馆
F434 格斗外传
F435 制服传说
F436 全日本搏击
E437VR 战士(1.海神集 2.里星篇 3.野狼篇 4.瞬帝集)
E438 图片写真集
G439 苍空之翼
E440 樱花大战-蒸气篇
C441 冬季奥运会
C442 交通大亨
E443 蜡笔女神
C444 卒业2
C445 97胜利赛马Ⅱ
F446 超级机器人格斗
A447 大力神
F448 斗神传URA
H449 攻击苏联
D450 金田少年事件薄
G451 玩具战争
E452 首映日限定版
F453VR 战士Ⅰ
H454 杀人出租车
H455 重装机兵Ⅱ
E456 人生剧场Ⅱ
F457 速攻生徙会
A458 雷曼
C460 兔宝宝赛车
F461 超级空中格斗英雄
A462 旅鼠大冒险
A463 斗斗虫
A464 蛆蚁人世界
E465 青海来的少女
E467 房客战争
F468 美少女格斗120%
C469 暴力摩托
A470 忍空
F471 真人版街霸
F472 电影版街霸
E473 育成足球Ⅰ
B474 王国传说Ⅰ
B475 青春光辉 2CD
F476 VR战士-特别版
B477 雷光战士
H478 雷鸟号-黄金版
B479 步舞飞旋
D480 EVE Ⅱ 4CD
E481 美少女麻雀4
E482 真剑游戏-三四郎
C483 棒球Ⅱ
E485 恶魔城战士Ⅱ
E486 心跳经典-无法退还的爱
C487 光速赛车
E488 新世纪Ⅰ
E489 欢迎来到爱情俱乐部
F490 快打旋风-复仇
B491 魔剑美神2
G492 春风战人(3CD)
E493 魔法的使用方法
E494 应招生 2CD
G495 飞翔篇 2CD
E496 便利店Ⅰ
F497 御意见无用
E498 音乐跳豆
A499 鸡蛋仔公园
H500 闪电出击特别版
G501 银河少女警察 3CD
E502 麻雀海岸物语
B503 屠龙危机
H504 巴特斯之枪
D505 纽约真人 2CD
B506 恶魔全书
D507 无人岛物语
H508 黑暗战机
E509VR 少女S
G510 个人危机
E511 3D麻雀Ⅱ
H512 机械战队
H513 雷神之锤
D514 生化悍将
E515 炼金术士
E516 女神后补生
E517 圣夜物语
G518 信长野望天翔记
G519 头文字D
F520 街霸ZO Ⅰ
A521 魔界村之谜
H522 冲破火网
E523 出动谜你裙Ⅰ
A524 大力士历险记
E525 跳舞
E526 花花公子Ⅱ
E527 忍者 2CD
A528 街搜机动队
E529 做个坠落游戏
E530 禁的欲望 2CD

欢迎来信来电索取各种目录。凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及2元钱。(须写清目录种类)　营业时间:早九点-晚八点(节假日不休息)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街31号 褚振亮(收)　邮编:100007　咨询服务热线:(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282
北新桥总店地址:乘106、116、13、107路公汽车到北新桥下车,红绿灯西107北新桥站对面即是。

雍和宫
交道口　★本店　北新桥　东直门
107北新桥站　雍和宫

北京博凯利游戏精品邮购价目表

暑期热卖

款款带给您心动的感觉

本公司宗旨：以诚为本，以顾客的利益为至尊！决不做虚假广告！以真实的价格、实在的质量、优质的服务、快捷的邮购速度，来回报广大玩友及本市玩友对本公司的支持与厚爱，并且本公司所有外地邮购商品全部采用快件邮寄。因电汇地址不全，**如您在10天内未收到物品**，请速与我们公司联系，**如方便请您将电话留下**，以便我们与您核实地址联系您在最短的时间里，收到您所喜爱的物品，谢谢合作，希望各位玩友及本公司会员一如即往的支持本公司。

主机自选区

好消息：暑假期间凡购买任何一款主机者，可获免费购物一次可任选物品价值在100元内，名额有限

微软128位X－BOX主机＋（生与死3或光环）自选 2650
PSone袖珍游戏机（原配件带振动手柄＋电源＋AV线） 580
PSONE：袖珍游戏机套餐＋送配件自选价值300元内＋AV线＋20款游戏（自选）710
PS2代游戏机套餐1：18000型／35000型／30000型＋原装震动手柄＋8MB记忆卡＋电源＋摇控器＋AV线＋支架＋PS2旅行包＋直读＋20款游戏自选 2650/2480/2250
PS2代游戏机套餐2：18000型／35000型／30000型＋原装震动手柄＋8MB记忆卡＋电源＋摇控器＋AV线＋支架＋**完美直读**（不用引盘）＋20款游戏自选 3200/3150/2900
PS2代游戏机原配：18000型/35000型/30000型＋原装震动手柄＋电源线＋AV线 2100/1900/1750
DC主机套餐：美版／日版／欧版／亚版＋送配件（自选）价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器（任选）＋AV线＋火牛＋30款游戏（自选）：880/780/680/650
DC主机：美版／日版／欧版游戏机（原配带手柄＋AV线＋网卡） 680/560/560
任天堂：NGC主机＋生化危机 1500
GB单机：GBA32位纪念版（SNK）＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 黑／桔黄 630
GBA：32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 蓝透／蓝／紫／红 560
GBA2002限定版＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 蓝／紫／红 660
GB彩机／薄机／厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数 390/200/175
GBA套餐：GBA主机＋送配件（自选）价值100元内＋送GBA新产品任何一款（自选）＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选 700
GB套餐：GB厚机套餐：厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 220
GB薄机套餐：薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 240
GB彩机套餐：彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 430

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价格60%－70%回收外地玩友可寄机回收，货到当天即返款，并附赠太8情侣表或会员卡。

主机50元/台 GB机20元/台 GB套机30元/套 快件邮费

凡购买任何一款X－BOX、PS、DC、PS2主机者均送复读机一部、2001格斗手掌机、高达各种人物造型1个，会员卡一张可自选，数量有限，送完为止。
凡购买任何一款GBA、GB主机及套餐者均送太8、铁拳高达人物模型及太8手表一个或会员卡一张可自选数量有限送完为止。

二手主机自选区

PS2套餐：（PS2主机＋双震动手柄＋8M记忆卡＋直读＋电源＋AV线＋20款游戏）自选 1850元
九成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选） 480元 型号：7501/7500/9001/9002
八成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选） 430元 型号：7000/5501/7001
七成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选）400元 型号：5500/7002/9003
SS主机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选 430/380
DC主机：美版／日版／欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选） 500/410/450
PSONE机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选 450
GBA主机＋送卡（自选）价值300元内 430元 超任一体机（送游戏）＋双手柄＋电源 420
GB彩机/荧光机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内 280/230/130/110元
世嘉16位手掌机加送两盘卡：300元 NGP彩机＋送两盘卡 320元 WSC手掌机＋送卡2盘 300元

主机快件邮费50元/台
手掌机快件邮费20元/台

凡购买任何一款二手主机者均送太8腰表、挂表及项链、戒指一个以及人物造型一个或会员卡一张可自选数量有限送完为止。

新产品

快件邮费每件20元

A、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力） 90
B、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求 150
C、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲 160
D、NGC液晶彩色显示屏，全制式便于携带可连接VCD、DVD主机，出外旅游时也可以玩游戏，看影碟（内送电源） 680
E、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。 160
F、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏 130
G、GBA 32M/64M可录机可录卡；您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现 32M/170；64M/220
H、GBA128M可录机可录卡（可从电脑中下载，许多精彩游戏节目也可从其它游戏卡中下载游戏，还可以通过电脑发送给其他人使用及揭开） 550（此卡不参加GBA套餐新产品自选）
I、GBA打印机可截取GBA精彩游戏画面，并可打印出星彩色，保留精彩时刻 120
J、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力 180
K、GBA超薄液晶便携式彩监5.5寸可接收有线电视VCD、DVD、可监控 350

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

快件邮费每件10元

DC手柄 原装/组装/格斗	63/30/30	DC原装键盘/鼠标	73/42	PS2原装震动手柄	150	GBA旅行充电电源	35
DC记忆卡 2M/8M记忆卡	29/35	DC振动光枪	72	PS2支架	60	GBA充电器	25
DC原装记忆卡（带屏幕）	113	DC原装光头	120	PS2金手指	350	GBA手柄式盔甲	30
DC震动卡 组装/原装	22/73	DC制转	35	PS2 2002金手指书	45	GBA高能充电器（10小时）＋收音机立体声 双喇叭	50
DC震动手柄	50	DC方向盘	150	PS2旅行包	100	GBA耳机＋收音机	30
DCVGA/万用VGA	39/200	PS原装光头	260	PS2 S端子线	150	GB万用对战线/放大镜	10/15
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25	PS金手指（可对应所有机型的主机）	30	GBA透明皮套	10	GB彩/薄/厚电源	8
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	55	PS 120格记忆卡	45	GBA对战线	15	GB彩/薄/机壳	15
DC用GBA模拟器（DC上可元GBA游戏）	30	PS原装液晶记忆卡	85	GBA镜面	10	GB把式充电器	30
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150	PSONE彩色液晶显示屏（全制式）	580	GBA夜用灯	20	GB彩/薄/笔式充电器	25
DC万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40	PSONE液晶屏放大镜	55	GBA背光灯	30	GB掠夺者金手指卡	60
DC万用金手指	35	PSONE旅行充电电源	150	GBA放大镜	17	GB夜用灯/贴膜	10/8
DC开机盘	20	PSONE VCD卡	180	GBA摇杆	10	GB魔术卡	25
DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PSONE限定记忆卡/背包	30/33			PS2001加强版金手指书（送金手指盘一张）	40
		PS制转	30				

凡购买以上配件满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张，数量有限送完为止。

GBA单卡区

快件邮费每件10元

GBA黄金太阳	65	GBA坏瓦里奥	65	GBA核金弹头EX PS版	65	GBA玛莉2代	60	GBA快打旋风2	70	GBA世嘉拉力3	95	GBA光明与黑暗	85
GBA黄金太阳（中文）	85	GBA魔法假期	70	GBA街霸EX	68	GBA洛克人EXE	75	GBA特鲁尼克大冒险2	80	GBA闪灵悍将	65	GBA彩虹6号	85
GBA皇家骑士团	65	GBA魔法假期（中文）	110	GBA光明之魂	78	GBA实况足球5（PS版）	68	GBA网球王子	80	GBA幽灵房屋24小时	68	GBA大航海PS版	90
GBA恶魔城（中/日）	65/60	GBA索尼克1/2	70/95	GBA光明之魂（中文）	110	GBA胜利十一人（PS版）	68	GBA生化危机PS版	95	GBA封神演义PS版	80	GBA大富翁（人生之旅）	85
GBA恶魔城2－白夜协奏曲	110	GBA尖端GTA	60	GBA鲁娜传奇（PS版）	95	GBA街霸3	80	GBA沙罗曼蛇PS版	70	GBA西部牛仔PS版	80	GBA实况足球6 PS2版	88
GBA快打旋风	60	GBA马里奥赛车	60	GBA幻想水浒传	68	GBA心跳回忆2	80	GBA星际争霸	70	GBA红色警戒PS版	85	GBA美少女俱乐部	95
GBA龙战士	55	GBA实况足球	80	GBA纯情房东俏房客	75	GBA哈里波特中文	80	GBA不可思议迷宫（PS版）	80	GBA格兰堡	85	GBA爱与恨	80
GBA三国志（霸王大陆中文FS）	95	GBA机器人大战A	60	GBA铁拳A	75	GBA中央大陆之战	80	GBA罪恶工具X（DC版）	68	GBA火焰纹章	85	GBA古惑狼PS版	78
GBA龙战士Ⅱ使命之子	70	GBA机器人大战A（中文）	65	GBA高达战记	95	GBA游戏王6代	85	GBA史奴比探险	65	GBA天使之翼	85	GBA大盗伍佑卫门	78
GBA寂静岭	70	GBA侏罗纪公园（育成）	68	GBA风之克罗诺亚	60	GBA拳皇	68	GBA GT赛车	60	GBA恐龙危机	85	GBAJ联盟创造球会2	90
GBA玛莉奥A	55	GBA快乐通讯	85	GBA幻想传说－未来篇	85	GBA拳皇EX新血	73	GBA口袋妖怪水晶	110	GBA GT2（PS版）	85	GBA 2002世界杯足球PS版	90

合卡自选区

AK001：玛莉A、快打旋风、洛克人2、索尼克………………90
AK010：拳皇EX、铁拳A、尖瑞GTA、实况足球、街霸2………………130
AK007：机器人大战A中文、恶魔城中文、三国志中文、合金弹头、哈利波特中文………………180
AK008：黄金太阳中文、皇家骑士团、机器人大战A中文、坏玛莉奥、实况足球5……200
AK102：光明之魂、玛丽2代、特鲁尼克大冒险、尖端GTA、快打旋风………………190
AK108：火焰纹章、拳皇、风之克罗诺亚、生化危机、恐龙危………………185

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

GB合卡自选区

00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文…… 50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文）……60
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头……55
00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文…80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文）…… 60
00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文…95
01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
01002：斩红郎无双剑、96格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克……50
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文……105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文……130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文……120
012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼……45
0602机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海…110
0801口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文…50
01101太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五 ……75
01401牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文……75
01405三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城2中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文……90
01502 97格斗、龙珠、SD格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头……50
02002 96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文）…… 55
02201口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头……70
02401牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3……70
08201炸弹人RPG、朱罗纪公园3、合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻（绝对不重复）……60

GB单卡自选区

黄金太阳中文	42	生化危机3中文PS版	43	心跳回忆2中文	60	SNK对卡普空	55	洛克人DX3代	60	实况足球2002	33
机器人大战A中文	43	明日帝国007	40	勇者斗恶龙3中文	38	樱花大战中文	55	真女神转生白之书（中文）	60	NBA2002	35
射雕英雄传（中文PS版）	36	游戏王5中文	46	超魔神英雄传中文	55	真女神转生1＋2中文	65	格兰帝亚中文	65	孤岛冒险2中文	38
幻想水浒外传中文	70	幻想传说中文	32	星之海洋中文	30	三国志4傲视天下中文	50	阿卡迪亚中文	60	哈里波特2中文	36
大航海时代中文	26	卧虎藏龙中文	53	2002格斗拳皇中文	40	帝国时代	37	勇者斗恶龙4中文	42	恶魔城2中文	56
天诛4中文PS版	65	牧场物语5中文	60	名侦探柯南3中文	38	盟军敢死队	33	勇者怪兽篇2中文	65	太空战士9中文	53
生化危机2中文	42	2001越南战役	43	古墓丽影·剑的诅咒中文	58	红色警报2中文	55	沙丘2000中文	65	水浒群英录中文	70
口袋水晶中文2时钟	29	古墓丽影3中文	70	机器人大战F完结中文	45	英雄无敌4中文	37	牧场物语4中文	45	七龙珠2002中文	50
口袋水晶（壮士版）中文	28	纹章传说中文	40	梦幻之星中文	50	核金装备中文	33	封神演义中文	38	战神2中文	40
口袋水晶（翡翠版）中文	28	恐龙危机	60	风来之西林（PS2版）	32	魔法骑士2＋3中文	45	勇者1＋2中文	30	勇者斗恶龙8中文	55
数码暴龙水晶3中文	45	数码怪兽水晶版中文	70	2001饿狼中文	50	真女神转生卡片招唤师	55	1942街机	25	数码宝贝中文D－R	55
数码暴龙口袋版	50	心跳回忆（文艺、体育中文）	38	鬼屋魔影	60	萨尔达时空之章（中文）	48	数码暴龙水晶3中文	45	樱花大战2	60
洛克人X2中文	40	太空战士X中文	40	2002快打旋风	25	大地之章（中文）	48				

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元／盘。

邮购汇款地址：北京市广安门 邮局100053信箱001分箱
收款人：北京博凯利公司 邮编：100053
邮购查询时间：早10:00—晚16:00（周二休息） 咨询售后服务电话：(010)63274599
地址：北京市广外马莲道甲17号（此地址不收汇款及信件）乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

郑重声明：因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

Game SOFTWARE 广告速递

湖南游戏机特约维修站
维修产品三个月保修

长沙火星

（邮购、批发、零售）

步步高手掌电脑仅售600！！

本店已攻破 PS Ⅱ 30001、30004、30006 等机型安装完美直读的最佳方案，改机 750 元/台，免邮费。
限量发售 PS2 原版《太十国际版》仅售 300 元，其它软件见上　游戏打印机到货，赶快行动

好消息：全新步步高手掌电脑(可存储名片 5000 张，收发电子邮件，英汉词典，手写输入，夜光，自动升级等)，厂价直销：600 元/台．

火星承诺：主机均四月保修，在本店维修过的机器一律保修 3 个月，并免邮费，配件邮费 5 元，GB，GBA 主机邮费 10 元，其它主机 20 元，PS、SS、DC、PS2、MD，8 位卡共数千种游戏，价格特优，欢迎请自备中号信封邮票免费索取节目单，购 10 张以上送 2 张，如果有质量问题免邮费并更换，提醒您：电汇时请务必写清地址及邮编、所购物品名称和联系方式，由寄维修请您务必写上电话号码，欢迎加盟长沙火星，您肯定能得到前所未有的实惠，有意者请速联系(限地区限额培养维修人员)

最新消息

- ps Ⅱ 型(原配置)＋完美直读 2600 元(限量)
- PS Ⅱ 30001(原配置)＋完美直读……2300
- PS Ⅱ 30000(原配置)不改机/改机　1850/2050
- Ⅱ PS30004(原配置)＋完美直读……2850
- GBA 日/港/彩机/薄机/厚机 510/485/400/280/190
- NGC(原配置)普通版/松下版……1680/2750
- X－BOX(原配置)……2230 元/台
- DC 欧版/美版/日版(原配置)750/710/700
- PSONE(原配置)550
- 全新日本原装游戏打印机(限量 100 台) 300
- DC 原装记忆卡/震动包 90/50
- PS2 原装记忆卡美版/日版 140/190
- PS Ⅰ(南梦宫)/SS 原装枪 140/70
- DC 原装飞行、格斗 2 合 1 摇杆 100
- PS2 原装 5.1 声道光纤线 100 元

专业维修

专修各种主机疑难杂症(如 SS 三洋机斜放，倒放)维修光头 60 元/个(可解决所有故障)；可更换各种主机的驱动片、图片 Cpu、内存芯片、和电源板等所有配件，价格特优，品种最齐，可以邮寄维修、街机类：承接 PS/SS/DC/PS2 改街机，更换枪击(鬼屋)、跳舞机新节目，街皇转换器升级及维修，街皇转换器从 PS、SS 更到 DC 业务(可玩直读与不直读节目 240 个)收费：250 元/套，一年免费保修(另有台湾版原装 DC 直读黑碟可用于各种街机转换器上投币，100 元/片)，还提供大型赛车、跳舞机、枪机等模拟机更换其它节目及维修服务，大量回收二手模拟机。

二手套餐

- 9 成新 PS2 套机(双震动手柄＋原装 8M 记忆卡＋原装枪＋DVD 直读＋太十支架＋电源＋AV 线＋10 张 DVD 软件等)2000 元
- 9 成新 PS550/7501/900X/PSONE(双震手柄＋原装记忆卡＋原装枪＋原装鼠标＋电源＋AV 线＋10 张软件)600
- SS 机全新光头主板(原装手柄＋原装枪＋街机大摇杆＋电源＋AV 线＋软件 10 张)400(限量 50 台)
- 9 成新 GB(厚)/GB(薄)/GBC(彩机)/GBA(充电器或电源＋任一卡带)130/150/300/470
- 9 成新 DC 机(原装手柄＋原装枪＋原装飞行、格斗摇杆＋原装鼠标＋4M 记忆卡＋电源＋AV 线＋软件 10 张)700

注：以上套餐有些配件您不想要或想更换其他配件，请电询。

二手回收地带

GB 类：开机屏幕无线条，声音图象正常				PS 类：能正常读碟	
彩机 220 元以上		PS 换 GBA	200	PSONE	300
薄机：100 元以上		厚机换 GBA	420	DC 主机	300
厚机：80 元以上		GBA 为全新原装		NGC	900
夜光机：150 元以上		PS1001 3001	200	PS2	1100
GBA300 元以上		PS5XXX7000	250	X－BOX	1200
彩机换 GBA	300	PS7501，7502	300	世嘉手掌机	120
薄机换 GBA	380	PS900X	350	PS 光头(铝头，好坏	

其它主机：能正常工作		配件类	
足球特大号	80	恋爱 2002(带原装限定版记忆卡 1 个，CD 一张)	150
火焰圣母	50		
电车 GO	50		
不管)	30	DC 原版碟全国较低价	
PS 主板(坏)	50	索尼克 1 代	50
DC 主板	40	梦幻之星 2 代	80
GB/GBC/GBA 主板	30/50/70	格兰蒂亚	80
GB/GBC/GBA 屏幕(好)	50/100/150	刀魂	50
		生与死	50
		樱花大战 1 代	80

注：坏机或其它配件表没列出者，回收价格请电询，如您想以旧换新或以旧换旧，按广告补差价即可，有疑虑之处请电询。

黄金太阳	62	玛莉赛车	42	ZOE	62
光明之魂	65	坏玛莉	62	沙罗曼蛇	42
拳王 EX	62	龙战士 1/2	42	拿破仑	62
街霸 2	62	古惑狼	62	蝙蝠侠	62
铁拳	62	F14 战机	42	喷火龙	62
快打旋风	42	伍佑卫门	42	蜘蛛侠	55
三国志	62	魔法假日	62	钻地小子	42
银河之星	68	游戏王 5	62	魂斗罗	62
风云少年	42	游戏王 6	120	炸弹人	42
足球 6/5	65/62	西部枪手	45	炸弹人(红/黑)	62
恶魔城(中/日)	62	机械化部队	62	炸弹人 RPG	62
机械人大战 A(中)	62	大战略	62	星球大战	62
沉默的遗迹	62	雷曼	62	信长野望	62
火焰纹章	65	战地封神	65	中央大陆	62
皇家骑士团	62	唐老鸭	62	大战争	62
洛克人 2/3	62/65	X－MAN 战士	45	成龙	45
侏罗纪公园Ⅲ	62	绿色兵团	62	小叮当 2	42
GT/GTA 赛车	42/62	寂静岭	75	滑板小子	42
暴力拳击(WF)	62	心跳回忆	75	泡泡龙	55
雷霆战机	42	彩虹六号	62	麻将	48
玛莉亚 1/2	42	大冒险Ⅱ	62		

配件类(好消息：如果您的 PS2 是 30001，30004，30006 等型号，想加完美直读(英国产)，请汇 750 元即能如愿，免邮费)

- SS 光头 JVC/三洋 110/90
- SS 原装电影卡/内存/图像芯片 180/30/80
- SS 原装光线枪/电源板/制转 70/35/30
- SS 摇控大摇杆/解码 IC(图)70/80
- SS 原装手柄/原导电胶/十字架 40/2/5
- SS 加速卡/记忆卡/金手指卡 80/80/60
- SS/PS 两用大摇杆/原装记忆电池 50/10
- PS，PSONE 翻新光头(一月包换)180
- PS，PSONE 全新光头(一月包换)240
- PS/PSONE 原装记忆卡 50/55
- PS＆PS2 原装光线枪 140
- PS 北通铁手震动/退镗光线枪 60/80
- PS 原装鼠标/AV 线/PDA50/15/100
- PS、PSONE 组装/原装普通手柄 7/25
- PS、PSONE 组装/原装震动手柄 30/62
- PS1M/2M/4M/8M 记忆卡 18/25/35/70
- PS 大/小格斗手柄 12/24
- PS 光头支架/光头数据线 80/20
- PS C4977/C4507 场效应管 20
- PS 原装/拆机激光管/电容 30/5/5
- PS 电机/传动齿轮(5 个)20/25
- PS 四分插/制转/S 端子线 45/25/10
- PS 光头驱动 BA5977FP/BA6398FP　45
- PS 原装透镜绕阻一体化/电机 40/15
- PS 保护电阻(无图、无声音、手柄无用无振动、插金手指无用则此烧坏)10 元
- PS 主板手柄原装插槽/原装光头托盘 60/15
- PSONE/PS 直读 IC 70/30(型号自选)
- PS/PS2 VGA(对应所有电脑显示器)240
- PS2 原装/组装手柄/四分插 150/45/65
- PS2 原装 5.1 声道光纤线/遥控器 100/40
- PS2 主板(坏)/光头盒/齿轮 250/150/40
- PS2 全新原装光头/发光管 400/50
- PS2 组装/原装分量端子线 45/230
- PS2 驱动 IC5815，6664　40
- PS2 风扇/手柄插槽/原装电源板 50/80/250
- PS 保护电阻(手柄无震动)15
- PS2 数据线(请注明用在何处)50
- DC 原装全新光头/光头＋座 100/150
- DC 原装手柄/枪/鼠标　50/80/30
- DC 原装飞行格斗 2 合 1 摇杆/钓鱼杆 100/90
- DC 原装 AV 线/S 端子线/50K 上网卡 10/20/75
- DC 原装记忆卡/震动包/风扇 100/70/30
- DC 2M 记忆卡/4M 记忆卡/震动包 28/33/25
- DC VCD＆MP3 播放器/VCD 遥控器 10/100
- DC VGA/金手指卡/制转 40/45/30
- DC 光头原装驱动板/托盘/齿轮 80/30/15
- DC 原装手柄线/延长线/保护电阻 15/20/10
- DC 图象驱动芯片(6145，6258)150
- DC 光头驱动片(BA5686FM)20
- NGC 原装手柄/记忆卡　原装/组装 220/110/60
- X－BOX 原装手柄/记忆卡 270/260
- GBA 镜面/保护膜/保护套 8/8/13
- GBA 高效冲电器(12 小时)/扩音器 20/35
- GBA 可调萤光灯/收音机/耳机 24/20/10
- GBA 放大镜/精美布包/摇杆 15/12/12
- GBA 烧录机/64M 烧录卡/128M 烧录卡 220/140/350
- GBA 白光灯/狗、蛇灯/伸缩灯 10/18/16
- 太空战士 8，10 项链/太 8，10 腰表 15/45 元
- 太八火机/太八夜光项链/太十项链 15/12/30
- 太 8/10 情侣表/戒子/钱包 100/120/8/25
- 合金装备情侣表/太＋怀表/太十烟合，打火机 80/60/40

广州分店批发电话(不对外零售及邮购)TEL/FAX：020－81856251　交行帐号：40551270710166109　户名：李宗雨
湖南总店汇款地址：湖南省长沙市解放东路 28 号火星电游，邮编：410003　联系人：李先生　吴小姐　Email：zongliangli@163.com
汇款帐号：建行 4367422926780052622．工行 1901600008644358　交行 6014285064947320б 收款人：李宗文
联系电话：0731－4127175、邮购查询：0731－4132527　投诉：013873117079

北京凯华

酷隆维修中心

销售游戏机

特大喜讯：PS2 无需引盘 DVD 完美直读已到货！ 不毁光头、底板、特别方便，超强读盘　580 元－1080 元

我们是真正的专业次世代维修中心！五年老店品质保证！
只收换件钱，不收手工费！　价格便宜！　原厂原装配件！

修主机来酷隆

酷隆：全国首家 **PS2** 专业维修中心隆重成立！
酷隆：全国首家 **XBOX** 主机专业维修中心隆重成立！
酷隆：全国首家 **NGC、GBA** 主机专业维修中心隆重成立！

维修范围：无图像、无声音、挑盘、光驱新片、死机、定板、维修电源板、维修底板，免费清洗主机！（各种型号光头、底板）均现货，可更换主板、

本期特价： PS2 原装主机＋AV 线＋原装手柄＋原装 8M 记忆卡＋原装电源＋原装完美 DVD 直读＋10 款游戏＋原装金手指＝2490 元
DC 原装机＋电源＋游戏＋AV 线＝650 元
PSone 原装机＋原装电源＋AV 线＋游戏＝580 元
GBA(港产)450 元　GBA(日产)550 元　XBOX 原装主机 2250 元

好消息：本店维修部刚从日本进口的次世代游戏机检测维修设备，提高维修实力和质量。
维修机种：PS、PS Ⅱ、DC、GB、GBA 机维修。

成功率百分之百！

维修主机一律用原厂原件，质量保证！

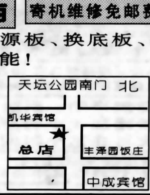
欢迎寄机维修！寄机维修免邮费！

凡来本连琐店维修主机者均报销车费 20 元(购主机者)
PS(1、5、7、9 型)系列原装光头、底板均有现货。

维修范围：维修游戏机、光头、底板、直读、电源板、换底板、换光驱、换直读、换光眼、换电源板、换机壳，无所不能！

崇文酷隆店址：北京市崇文区永外安乐林路 10 号(凯华宾馆 3 号门市)
(乘车路线：43、39 路(蒲黄榆站)610 路(李村站)25 路(琉璃井站)
邮编：100075　联系人：任杰
电话：01087279958　传真：01087279958

回收二手主机



酷隆游戏专卖店一次性转让。

酷隆：品牌经济效应极强，发展无限。
本店为成本转让，不多要转让费。

★本店地处繁华地段，紧邻方庄，天桥，蒲黄榆，景泰等，多个居民区。

★90、92 中、109 中、209 中、蒲黄榆中学、铁匠营中学、104 中学、服务管理中学、104 中学等多所学校，人气旺盛。

★加之酷隆多年的"诚信"经营，和多年来不间断广告支持(几年来的广告费有 20 余万元)(在北京和外地)有固定客户群，树立了良好的"酷隆"品牌。

★效益显著(维修业务多，邮购业务多)，如有意在游戏业一展鸿图者，可与本店联系。

★本店将把"酷隆"品牌及店内设施及商品等一并转让。

★拥有酷隆将是您进入游戏界**淘金**的最佳捷径！！！

本店证照齐全。

设施包括(货框 4 台、柜台 3 台、精装修、大灯箱、电话、暖气、上下水一应俱全)库房一间。
1.5 匹空调一台，29 寸电视一台，电脑一套。
欢迎有意者前来洽谈！电话：010－87279958

转让当天即可营业，无须停业。机不可失，把握机遇

在你心中什么才是秘技的"真身"？什么才可称为秘技？
其实很简单，只要是自己的独家心法，在这里统统OK！

秘技天地



这些日子为了挑战"生化"TIME 记录，搞得头疼得很，虽然目前的成绩自己还算满意，但还有提高的余地是肯定的，为了将时间缩短一秒而再打一遍无疑也是值得的。不知道国内的生化 FAN 们有没有更过硬的打法。本期内容不少，许多玩家的游戏心得都已收到，将陆续刊登，希望能有更多玩家参与进来。

——天地会会长 风林

DC 莎木Ⅱ

游戏推荐度:8	秘技实用度:8

●无赖的必杀技

在敌人倒下后，马上要起来时，使用连环腿(→→＋AA)这样敌人必然会中招，永远也站不起来了(斗牛除外)。

——天津市河西区 王焕程

GBA F14－TOMCAT

游戏推荐度:——	秘技实用度:10

●所有关卡任你选

1	DGHJKLFF	11	JDEFLKFV
2	GSDFBFDT	12	SPNGDRRG
3	RRHCFDVM	13	SFGFJHDH
4	BPSXDFNF	14	LPFHPRFZ
5	LDFS DTKQ	15	TDK EXS HX
6	PXSBSENJ	16	DGBVKMNB
7	DKXEGZQK	17	KJHGRTCB
8	GKQBGHCT	18	VBMQRWTP
9	DTRHRPFJ	19	LKFDSPBV
10	WZPKJYEX	20	NHDCDKPM

输入最后一组密码后，会退回到开始画面，这时再选择 NEWGAME，会进入第二轮游戏，敌机都变成了飞碟，而且都变得非常厉害，密码依然通用。

——河北唐山 郑超

(虽然这些密码看上去枯燥，但其实用价值与郑读者在游戏上所花费的心血都是难以想象的。希望玩家在使用密码的同时也尝试自己去打一打)

GBA 超级马里奥 A2

游戏推荐度:10	秘技实用度:7

●得到 999 条命

首先，取得"披风"(羽毛)，然后来到**バニラドーム　ひみフのコース**(第三世界)，或其它有类似条件的关卡。看到那些乌龟了吗？随便找一个用披风将其顶到墙边，注意别弄成踢开。然后站在龟壳旁，再按一下 B 将龟壳打飞，紧接着跳起，在空中再打一下。

在龟壳落地前再跳起打击，不断重复，然后就是……只要龟壳不落到地上，就可不断加命，骗多了机器还会显示出你 COMBO 的命数。

注意:别忘了时间限制哦！

——云南昆明 王曦嫁

DC 梦幻之星在线 V2

游戏推荐度:10	秘技实用度:7

●巧躲炸弹

从第二关洞窟开始就会有炸弹。若炸弹已现形，玩家接近它时角色就会谨慎的慢慢前行，这样玩家就会在炸弹爆炸前无法跑出爆炸范围而被炸。但若按 START 键后前进，角色就会对炸弹没有判定，不顾炸弹直接向前继续跑，就不会被炸了。这对第三关坑道中，一些长过道里满布的"炸弹路"特别好用。

●减少火龙地钻损害

森林中的 BOSS 火车龙在失掉一定 HP 后会进行钻地攻击，不易躲开且威力大，一般挨一下就要回复一次 HP 才安全，对于用药回复 HP 的机器人实在不划算(药少)。其实只要站在火龙钻出的火坑旁边，看准地图，当火龙快钻过来时走入火坑，角色就会被烫伤减 HP(但威力不大)，而不会被火龙所伤(利用受伤后一定的无敌时间)。对付究极模式中的冰龙可也有效，不过需装"全状态防"的插件。

●带上无限药品打 BOSS

对付究极模式中的 BOSS，如果等级不够高就需要许多药品，而角色每种药只能带 10 个，对机器人来说无疑是少得吓人的。其实你花点时间就可带很多药。把需要的药带够，转移到 BOSS 那里把药扔完，再死去；若药不够就再带满到 BOSS 处死去，就可以有很多药在 BOSS 处。这样当药用完时，可以随地就捡，很有用。

——四川金堂 唐一峰



←GC的『梦幻』，要玩的话起码买齐全套装备。真是PSO迷必玩啊~而以上秘技，唐读者表示是给只能单机作战的玩家准备的。

GB 牧场物语 2

游戏推荐度:8	秘技实用度:8

●防"雨、暴风雨、暴风雪"

牧场中有时会阴天下雨或下雪，平时倒是好事，可以省去浇地之苦，可是如果这雨恰逢收获时节，也许你忙着冒雨收割了一天，第二天却感冒了，只能在床上躺一天，菜地没有料理不算，牛、羊、鸡也得饿一天，影响了四五天的蛋奶产量，而遇上暴风雨雪就更惨了，不但一天不能做工，连硕果累累的菜地也被刮得七零八落，损失惨重。其实要预防很容易，关键之处在于看天气预报的时间，不要晚上临睡前才看，早上一起床就打开电视，一看明天有暴风雨，马上跑到木匠屋，请他到牧场估算建房事宜，建什么都行，反正等木匠第二天来了，告诉你金额与木材数，问你建不建，你只说"不"就可以了，木匠失望的走了，但是好天气却留了下来，明白了吗？一句话，不论天气预报说明天是什么天气，只要你请木匠来估算，那就一概是晴天，不过，如果暴风雨发生在星期一，你就认命吧，因为木匠星期日不接待客户预约。

●快速钓鱼法

其实钓鱼根本不用等半天，把钓竿往水中一甩，钓竿会上下颤动，当它向下颤时立即按 A 键提竿，一定会有东西钓上来，多半是鱼，也可能是破皮鞋或罐头盒，如果你熟练掌握钓竿下颤第一下时就能起钓，那一天下来，钓七八十条鱼是很轻松的。

——河北宣化　张渊泓

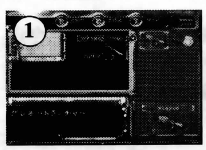
GC 生化危机

游戏推荐度:10	秘技实用度:10

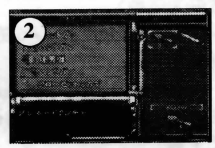
●BUG 也疯狂！

虽然 BIO 在 GC 上的表现堪称完美，但却也有令人啼笑皆非的 BUG 出现。不过，不同于一般导致游戏进行不能的 BUG，玩家大可将这个 BUG 看成是制作人精心设计的秘技。而这 BUG 的作用就是可以使 JILL 的硫弹枪(火焰弹、硫弹)的子弹无限。

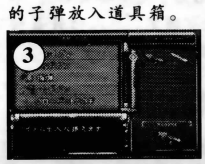
方法如下：



↑先取得硫弹枪并装备上，然后将随身带着的子弹放入道具箱。



↑将弹药放在道具箱第一格位置，然后退出道具箱。



↑再次进入道具箱，将光标停在第一格的弹药上，按 A 键。



↑此时光标自动移到道具栏，在硫弹枪上点 A 键确定即可。

●"天地会特别指导手册"从本期起将不定期登场，欢迎广大玩家来稿，让我们一起来重新审视秘技的概念，共同钻研难以掌握的心法绝学。

GBA SONIC A

游戏推荐度:7 秘技实用度:6

●**泰欧斯当"跟屁虫"**

进入人物选择画面后，顺序输入↑、→、↓、→、L、→、R、→、A后，玩家选择SONIC进入游戏，身后就会出现泰欧斯。她除了形影不离外，也会攻击敌人呢！

——探寻音速状态下生存方法的MUMU

GC 星球大战 侠盗中队Ⅱ

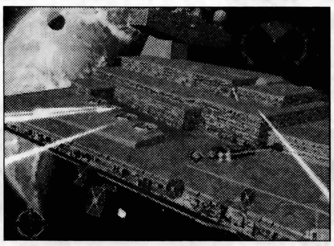
游戏推荐度:9 秘技实用度:9

●**密码！又是密码！**

在游戏的OPTION中选择PASSWORD后，输入以下密码即可得到相应效果，超实用——

LIONHEAD:打开モノクロ模式
BLAHBLAH:打开オ－テイオコメソタリ功能
COMPOSER:打开ミュ－ジツク・ホ－ル功能
EXHIBIT！:打开ア－トギャラリ－功能
？INSIDER:打开メイキソグゼテオ功能
THATSME！:打开スタシフ・クレジシト功能
ZT？！RGBA DISPSBLE:使用钛战机
PYST？OOO DUCKSHOT:可玩新关卡
！？？QWTTJ CLASSIC:一直过10关
CDYXF！？Q ASEPONE！:使用新战机
MVPQIU？A OH！BUDDY:使用千年鹰
JPVI？IJC RSBFNRL:剩余命无限

——觉得这游戏很难打的MUMU



←以近乎完美的画面表现风靡全球的GC首发星战游戏。难度不低，值得挑战。

GBA 风之克罗诺亚·梦中帝国

游戏推荐度:7 秘技实用度:7

●**隐藏关出现条件公开**

EX1:打通世界1~5的每一个小关(且红色圆柱体变为蓝色)

EX2:打通世界1~5的每一个小关且钻石全满(即30/30或100/100)

EX3:打通世界1~5并满足EX1与EX2出现的条件，而且打通EX1、EX2(钻石在EX1中要达到30/30即全满)

——准备拿稿费并贴上此卡换WE2002玩的张建辉

(木木:张读者玩过WE6后，表示要买GC。不过，GC版的WE发售日还没有确定，个人估计最快也要年底，这时间可拖得太长了)

GB 风来的西林2~沙漠的魔城

游戏推荐度:9 秘技实用度:8

●**"奈落の果て"轻松突破**

让A在1F被打倒，B去救援，成功后回到助屋并发生谈话，这时不断按B结束谈话，然后让B去仓库取一些极强的装备，再回到助屋并发生谈话。助屋的人让B选道具送给A，这时B选刚取出的极强装备送给A，这样A就可以一开始拥有极强的装备，突破此迷宫不在话下。(注:同一层迷宫第二次被打倒不能被救助)

——广州 卢永康

GBA 光明之魂

游戏推荐度:7 秘技实用度:7

●**选用ADVANCE模式**

当利用其中任一角色穿版时，先不要关机，待出现"电源……"字样后，下次再玩这个记录时便可使用A模式了，其中BOSS超强。

●**清除记录**

在选择记录的画面中同时按下SELECT和A键即可清除记录。

●**在游戏中"暂停"**

本作在战斗中不能暂停，但经过本人研究发现，战斗中按START键选择保存记录，当系统让你确定时，不去按任何键，会发现敌人仍在攻击，HP却不会减少，相当于暂停的效果。但这招对BOSS无效。

——QQ:75463966

GBA 魔法封神

游戏推荐度:7 秘技实用度:7

●**利用加HP上限来复活：**

在我方队伍有人战死的情况下，如果手头没有复活的魔法及道具的话，只要手头上有たいりょくガン这件道具的(加HP上限)，使用给死者后虽然没有马上复活，但会以刚才加的上限数值在战斗时复活，此时只要使用加HP的魔法或道具就行了。

●**运气值上升至最高：**

运气(うんき)是该作的隐藏参数，它关系着战斗中うんだめし指令的使用，逃跑以及合成的成功率等等，在游戏中占据重要地位，虽然游戏中没有许多加运气值的地方，但有此方法后，那些就都不用管了。方法很简单，在初期的思い出の村内西南角屋内有这样一个仙人，你只要找一个うんきのもと给他，他便会将主角们的运气值升至最高。

——忧郁飞花

GC 生化危机

游戏推荐度:10 秘技实用度:9

●**抵消……**

当你用刀或枪击中敌人且出血的一刹那，马上按START，再按一下，你又可再攻击敌人，且敌人处于被攻击的状态……无限连击？？

——上海 陈智慧

GBA 露娜~传奇~

游戏推荐度:7 秘技实用度:10

●**不是秘技的秘技**

当主角一行人通过暗龙的试练，准备和草原牧民一族告别时，最好再去和那个曾经救过你的弓箭手唠叨几句，他就会送给你一把极好用的剑。给主角装备上，攻击力虽然比阿尔帝娜之剑弱十点，但却比其发动会心一击的几率大很多，经常三连击，对付BOSS非常好用。

——河南 史东旭

GBA 马里奥赛车A

游戏推荐度:10 秘技实用度:7

●**删除所有记录**

开机后会出现NINTENDO的字样，此时同时按下START和SELECT键，会听见一个声音且NINTENDO的字样会消失，然后松开两键，再按住START、L、R三键不放，然后按下B键，NINTENDO的字样又会出现，然后会进入一个选择菜单，问你是否要把所有记录删除。

——不能适应库帕的吴晓雷

GBA 光明之魂

游戏推荐度:7 秘技实用度:7

●**影丸(カグマル)登场**

影丸只会出现在普通模式，穿版后进入第二轮就不会再出现。忍者套装只有战士、弓箭手、魔法师能得到，龙战士最多会得到"おいしそぅな寿司"。

□打倒兽人后，回到城镇时与武器屋旁的影丸谈话可以得到药草。

□打倒巨人后，在城镇抓到快速移动的影丸可得到いやしの雫。

□打倒ブルザム后，调查道具屋后方的桌子识破影丸的伪装得到鉴定之卷物。

□打倒ミシャヱラ后，找到躲在道具屋后方树上的影丸得到寿司。

□打倒イオム后，调查鉴定屋前方的奇怪帐篷后回答"否"得到忍て钵金。

□打倒ゼオソ后，和道具屋前面的男性谈话得到忍て装束。

□打倒黑暗索尔后，调查道具屋前面的看板得到忍て腕轮。

——光明之魂MUMU

PS2 侍~SAMURAI~

游戏推荐度:8 秘技实用度:8

●**对战模式中可以使用所有的剑技啊~**

VS模式与故事模式一样，如果玩家没有学会剑技的话，那么VS模式中的人物也不能使用。不过有了以下秘技就可以解决问题啦！方法是在VS模式中按START键，然后按住R1不放，依次输入←、←、→、→、L1、L1、L2、L2、L1、→、←，成功后会有音效声。

●**狼人？？**

在VS或故事模式中，玩家按住R1键，然后摇动L3键4圈，就会发现控制的角色目露凶光……

——武士MUMU

DC 梦幻之星在线V2

游戏推荐度:9 秘技实用度:10

●**直接就看到结局的好方法……**

这个方法必须使用键盘，在标题画面闪动"PRESS START BUTTON"字样的时候，在键盘上输入"URAENDING"即可直接欣赏结局了。

——对结局不感兴趣的MUMU

●终于争取回了3个页码，不容易啊~大家多多来信，多多支持吧~~这个栏目可以展现你个人的游戏才华，一起探寻游戏的奥秘。

生化危机极限挑战



相信拥有 GC 的朋友都没有错过 CAPCOM 鼎力制作的 AVG 巨作“生化危机”吧？本作不仅在画面给予玩家全新的感觉，在游戏的打法与内容上也有颇多创新之处。其中还有历代生化都登场的隐藏武器以及极具挑战性的高难度模式，供打穿游戏后的玩家享受。而随着 CAPCOM 紧锣密鼓的生化新作开发计划崭露头角，电软自当不能错过对系列的详尽研究。从本期起，MUMU 借天地会宝地，不定期对众多人气系列游戏的深层打法进行研究，并有大量不为人知的秘密逐一披露，希望可以燃起大家对家用机热门游戏的研究热情。秘技天地欢迎读者来稿披露某款游戏的短篇“独家秘籍”，字数请控制在 1000 字以内为佳，希望大家支持。今次第一期，MUMU 先献献丑，来与生化 FANS 讨论一下 HARD 级难度下最快的翻版时间到底应该是多少。

时间挑战完成条件：

● 游戏的难度为 HARD ● 可以使用隐藏武器 ● 结局不做考虑 ● 剧情交代一律不看 ● 多余情节不发展（如：取得麦林枪） ● 总结出最佳路径 ● 不存储 ● 不上厕所（笑）

看左上方图片，该图是 MUMU 在第 6 期发售前抽时间打出的成绩（使用 JILL），1：45 分多一点，不是很理想，理论上说还可以再提高至少 5 分钟以上。创造该成绩的条件同上，相信有不少打机高手已经跃跃欲试，是否在更为苛刻的条件也能创造出更惊人的成绩呢？MUMU 不得而知，极待高手赐教。

配药方法揭晓！

●配药方（克里斯篇）：以 3、5、6 三组数字来解开配药室（寄宿舍 – 8）的密码。然后取得三个空瓶即可开始配药。方法如下——水 + UMB3、YELLOW6 + UMB4、YWLLOW6 + 水、UMB10 + UMB7、VP – 17 + UMB3 = V – JOLT，共 5 步完成。随后即可到大水槽的植物根部使用药物。

最速通版 MUMU 篇（本流程地图代号请按照上期攻略对号入座）：

○洋馆脱出（最佳时间 25 分钟以内）

洋馆 1F – 9（调查血迹）→ 洋馆 1F – 5（吃人）→ 洋馆 1F – 9（巴瑞开枪）→ 洋馆大厅（上楼梯再下来得开锁工具）→ 洋馆 2F – 1（黄金箭）→ 洋馆 1F – 12（使用箭头）→ 洋馆 B1 – 4（洋馆钥匙）→ 洋馆 1F – 22（药）→ 洋馆 1F – 29（油罐）→ 洋馆 2F – 16（犬笛 & ZIPPO）→ 洋馆 2F – 4（唤狗得项圈）→ 洋馆 3F – 2（换钥匙）→ 洋馆 1F – 11（杀植物取得面具 1）→ 洋馆 2F – 12（遇伤者）→ 洋馆 1F – 3（血清）→ 洋馆 2F – 12 → 洋馆 2F – 13（点蜡烛、推柜子、取乐谱）→ 洋馆 1F – 9（取得木纹章）→ 洋馆 1F – 10（推柜子、合并乐谱、弹钢琴、换下金纹章）→ 洋馆 1F – 9（用金纹章、调时针得钥匙）→ 洋馆 2F – 15（躲蟒蛇得面具 2）→ 洋馆 2F – 23（按右上、左下、右下推动铠甲得到面具 3）→ 洋馆 1F – 26（按动画像得面具 4）→ 洋馆 B1 – 4（战 BOSS 并焚尸得徽章 1）→ 洋馆 1F – 14（用徽章 1）→ 最终到达洋馆 1F – 15。

○中庭脱出（最佳时间 10 分钟以内）

中庭 – 6（红色 = 西、蓝色 = 北）→ 中庭 – 9（得扳手后脱离）→ 洋馆 1F – 15 → 中庭 – 5（放水）→ 最终到达寄宿舍。

○寄宿舍、大水槽脱出（最佳时间 20 分钟以内）

寄宿舍 – 5（取赤之书）→ 寄宿舍 – 1（推箱子）→ 寄宿舍 – 10（得钥匙）→ 寄宿舍 – 3（得钥匙）→ 寄宿舍 – 9（推书柜）→ 大水槽 B1 – 1（三木箱入水）→ 大水槽 B1 – 3（躲鲨鱼）→ 大水槽 B2 – 1（排水）→ 大水槽 B2 – 4（炮轰鲨鱼得钥匙）→ 寄宿舍 – 7（得杀虫剂）→ 寄宿舍 – 6（杀马蜂）→ 寄宿舍 – 7（得钥匙）→ 寄宿舍 – 12（移动书本拼图）→ 寄宿舍 – 13（一炮解决植物、得洋馆钥匙）→ 最终到达洋馆 1F – 15。

○洋馆脱出（最佳时间 10 分钟以内）

洋馆 2F – 22（推石像、得鹰币）→ 洋馆 B1 – 2（恢复电梯电力）→ 洋馆 B1 – 1（坐电梯）→ 洋馆 2F – 6（得蓄电池）→ 洋馆 2F – 3（取红宝石）→ 洋馆 3F – 1（一炮灭蟒蛇、得狼币）→ 洋馆 1F – 20（用红宝石、拼图得纹章钥匙）→ 洋馆 2F – 30（得徽章 2 的部分）→ 最终到达洋馆 1F – 15。

○中庭脱出（最佳时间 20 分钟以内）

中庭 – 3（用蓄电池）→ 中庭 – 5（收水）→ 中庭 – 3 → 中庭 B1 – 9（得扳手）→ 中庭 B1 – 6（转墙壁）→ 中庭 B1 – 5（引滚石）→ 中庭 B1 – 4（一炮杀蜘蛛、用炮轰蛛丝）→ 中庭 B1 – 2（转动墙壁三次躲滚石）→ 中庭 B1 – 1（推石像得零件）→ 中庭 B1 – 8（组合零件输入 4231 升起电梯）→ 中庭 B2 – 3（推木箱并传送）→ 中庭 B2 – 1（压碎木箱得火焰喷射枪）→ 中庭 B2 – 2（炮轰变异女拉开关放火焰喷射枪）→ 中庭 B2 – 4（取得徽章 2 另一部分并组合成完整的徽章 2）→ 洋馆 1F – 14（取下另一块徽章）→ 洋馆大厅（用两块徽章打开铁门）→ 隧道（推石墩）→ 中庭 – 1（鹰币、狼币安在水池两侧坐电梯）

○研究所脱出（最佳时间 15 分钟以内）

研究所 B3 – 8（JOHN、ADA、CELL）→ 研究所 B2 – 1（密码 8462 得钥匙）→ 研究所 B3 – 12（得燃料罐，杀光怪物）→ 研究所 B3 – 5（补充燃料别跑动）→ 研究所 B3 – 12（安装燃料）→ 研究所 B3 – 14（开电源）→ 研究所 B3 – 10（坐电梯）→ 研究所 B4 – 2（杀波士解除电锁）→ 研究所 B1 – 1（取电池启动电梯）→ 天台（使用信号弹、一炮轰波士）→ GAMEOVER。

■如果按时按照以上流程进行的话，时间应该可以缩短到 1：40 分以内。以上流程是 MUMU 目前总结的最佳路线，不知其他玩友是否还有更理想的方法来节省时间，或者有更快速的破解顺序？希望对生化有所研究的朋友指教。

注意：如果放弃使用火箭筒的话，MUMU 认为无法达成 1：40 分的时限，因为在 BOSS 上会耗费很长时间。另外，有几处致命的版图都有丧尸把守，例如洋馆 2F – 1 下方的丧尸，MUMU 仅有一次躲过的经验，不知道大家有没有什么更好的方法（片头演示中是先向其开一枪再闪避，不知是否正确）？希望大家能够来信指出自己发现的捷径，并最好配上图片（手绘地图亦可）说明。

■行走的最佳路线上，风林个人推荐多多运用“洋馆 2F – 1 至洋馆 2F – 2”以及“洋馆 1F – 26”两处。前者是向 3F 前进的最佳路线，而且在取得红宝石以及杀死蟒蛇的行动中，这条路线就更是节约时间。需要注意的地方是那具第二次经过就会自动爬起的爆走丧尸，一定要消灭，否则后患无穷；后者是画廊，走该路线可以避免洋馆 1F 右下方的众多麻烦，应该多多利用。

另外，玩家一定要给自己的行动路线制订好先后顺序，能不走第二次的路线绝对避免，可以节省时间的路线一定要多加利用，甚至不惜将该路线中的敌人消灭干净，这样对今后的行动将会带来方便，节省更多时间。

■克里斯方面，其实除了根据剧情发展的调和药剂的情节外，并没有什么难点。而且，火箭筒一个人取得后，另一个人也可以使用也使得挑战克里斯变的不必要起来。不过为了对生化进行更深入的研究，值得尝试。



●生化危机急待研究的内容有：真实生存模式的最速穿版、用匕首过版的方法、全游戏敌人躲避研究等等。急待有心人投来自己的心得。其他游戏也可。



E3之后……

打破脑壳也没想到NGC竟然这么强。听业内人士说(注意:这里指的是专业在游戏公司工作的人士,具体地说是开发员而非媒体从业人员或作者)——NGC与XBOX是一个量级的,无论是性能还是开发环境。

E3展出的NGC游戏令人赞叹。其画质当在PS2之上上,而不在XB之下。光源与阴影果然让世人见识到"硬件T&L"的威力。

任主机上的游戏多数给人以全新感觉,相对于XBOX上面的一些美式风格浓重的作品,对我们来说似乎更有吸引力。同时,XBOX也令人吃惊地展出了不少重量级作品,颇有些DC2的味道。遗憾的是PS2的作品,不但在画面上没有进步,更无甚创新可言——看得出它是多么想达到GC或XB的境界,哪怕是接近些也行!——但由于硬件的先天不足,"接近"也仅仅是一个梦而已。

一些人士指出,媒体要"中立"、要"随大势"、要"向日本媒体看齐",而不要"指责厂商"或对主机"倾向化"、"个人色彩"。

说到底,不要太"实话实说",则"一切OK"、"有利无害"。但问题是:

如今时代,连铁拳也卖不出去。PS2的大成功背面,多少也隐藏了玩家的一些无奈。

感谢

超大量读者以各种方式指出,DC版高达外传的B盘是可以打爆的。首先感谢大家的指教。由于天语工作失误,莱因总帅特将如何打败阿姆罗的录像收至第9期"电新"光盘中(爱好者必见),天语对总帅的支持表示感谢。万一大家觉总帅表演得也不够过瘾(因为天语听说有高人白耍阿姆罗21万多且不依赖僚机),则请玩GGB——用13式打HELL难度的GREECE面(表)——别说不能打,过了就是达人。而如果觉得GGB也很软(就像这阿姆罗这般EASY?),则天语愿跪地拜您为师。

↑玩笑。天语向国内高达迷的执着致以最高敬意。不少朋友为作战成功,精研日本高手情报资料,此实为成长必须之路。请大伙儿注意,这事儿还没玩。不说这个了,值此一代天骄"彩京PSIKYO"被收购之际,电软与电新将对彩京游戏进行文字和影像方面双重回顾,爱好者请与天语联系。

龙哥热线
头版头条

<环球同此凉热>

这就是专业玩家!

提起用家用机玩网络游戏,大多数人都会认为那是将来的事,目前是可望而不可及的。但事实正好相反,DC的网络游戏早就如火如荼地展开了。方法也很简单,对DC进行一些设置,然后接上电话线即告OK。本人有幸见识了DAYTONA、AERO、PSO这3部代表着各自类型的顶级作品!PSO属大众型作品,可以这样形容PSO:只要是玩游戏的人,没有人会觉得这款游戏不好玩的(ONLINE模式)!即使是从不玩RPG的我也能从中找到乐趣,目前Lv45。但……本人天生一副RPG菜鸟的模样,加上玩RPG、SLG之类的游戏已得不到丝毫的成就感。之所以玩PSO,纯粹是为了考察其游戏性,仅仅是"玩"。您还别说,PSO的游戏性还真是强极(但不上线就永远也想象不到PSO的优秀)! 伴随着SEGA转型专攻软件和PSO的出现,我们有理由相信,若干年后,那些以CG为卖点的游戏将走向绝路,游戏业将迎来又一个春天!

PSO让我觉得好玩,而下面的两部作品却让我为之"疯狂",游戏者HEAVY USER限定!它们是梦美和飞空之舞i。

托梦美排行榜的福,我第一次上线玩的时候只要把"LYF"这个名字一亮,就没有人不知道。随后几天,我让所有的日本人都见识了"火箭"的威力(笑)!这么说吧,用"火箭"我还从没输过。但总是赢也不是个办法,后来就都是用弱车,输了几场后,心里踏实了许多。(- -;

只有遇见其他的火箭车手,我才会把火箭又搬出来(汗)。有时和其他的火箭车手交流心得时,发现彼此对火箭的看法竟一模一样,只是驾驶方法有所不同。常常引来一帮围观者(非火箭车手),他们时不时的提一些问题,一些日本人的英语水平不是太好,会英语的人会热心地充当翻译的角色。我们无所不谈,以至于我手头上的那本《英汉词典》也几乎被翻烂(大汗)。因为这里汇集了各国的梦美爱好者,可以说是清一色的铁杆,甚至连年龄也相差无几,基本上都是上班族,与这么多志同道合的人交流真乃一大幸事。话说回来,在对战的时候几乎遇不到对手,哎……都得怪自己当初练梦美练得太狠了。(- -;

注:DAYTONA排行榜的TIME ATTACK模式共8条赛道的总成绩和单圈记录,我已全部拿下!中国上榜人数不断增加中……欢迎登陆梦美网页查询(龙哥报告:主页洗内!)。补充一句,TIME ATTACK和SINGLE RACE之间区别很大,将二者的成绩进行对比,即可发现其中奥妙。

在AERO就不同了,由于我是从最底层奋斗上来的,刚进去的时候是被人K,后来是K别人。当你把那些"高手"们逐一干掉的时候,成就感大得难以形容。因为你战胜的是活生生的人,而不是电脑。在对战时,你可以感觉到对手的心情:高傲、恐慌、狡猾、冷静……当你打出些名气后,就会有人慕名前来挑战。你也会有一些老对手(老朋友),棋逢对手是最爽快不过的了,一见面,打声招呼,然后大战几十回合当然是免不了的(^-^)。最激动人心的当属定期举办的"网络游戏大赛",大赛期间,就像武侠小说中的英雄大会一样,各国高手们齐聚一堂,且派系(战队)林立,自我感觉酷极。在这里,你可以很清楚的看到自己到底是什么实力,以后的路还有多长……得不得冠军倒显得不那么重要了。来吧,都来加入我们的行列吧。(^-^)

截稿时,AERO总上线游戏时间近1000小时(汗)……

老大:我上次稿子延期的事,我倒无所谓,但很多AERO迷都等着看呢。这次你总得对AERO迷们说两句吧。/(^-^)

桂林 LYF　2002.5.10

龙:你老先生连网络情绪符都成了日式的,可见交流极多。在下佩服之至。m(._.)m

龙哥向本栏第六期中的"光之帅男"读者致歉

●一号机选择BEAM手枪,2,3号机BEAM手枪或BEAM RIFLE(3号机推荐!)

先让2号和3号机躲在地图最下方偏左,自己一个人去中间偏右的地方诱敌,看到BEAM就回头,多数引来的是RX-78,注意:RX-77在附近,尽量远离他,RX-75移动慢,不理他,回到地图底端,不出意外RX-78会从那个长方形高底右侧进入,2,3号机进攻,选远距离,从三个方向打他,NT也挨不住!注意回避BEAM!多练习平移!左左或右右,GUNDAM靠近时松开锁定,前前不放加左右键快速回转,远离他(肉搏没有胜算)!将距离保持在400-500左右,若他接近友军就不断射击,可以使他离开(为了回避BEAM),将他磨死后面就好打了,打完GUNDAM最好自军全在,HP不要进,有100-200就够了,自己最好高些!(我打时自己剩600左右,头没了,盾剩100,机剩200多,头,盾没了,3号机HP100,完好无损!)

接下来去打RX-77,这是他应该在附近了,全部使用肉搏战!砍死他!!!主意,若距离远接近时要学习MS-09的移动方式S形推进。他不是NT,所以也不会躲BEAM,只不过HP高些,实在不行就撞他,让友军打。

最后去打RX-75,接近时他会疯狂射击,只要接近他后,他就只会逃跑了,若自己HP不足就躲吧(我打时自己只剩200了,头,盾全无,2号机报废,三号机HP剩600多,头,盾都在!(奇迹)),接近后,砍他就行了,他移动力好差!!!

结束时,我剩150左右,三号机砍死他的。

多练习几次,另外靠一定的运气才行。重点:引GUNDAM时千万别把RX-77也同时引过来了!切记。　(所罗门的恶梦·网易/龙哥 m(- -)m)

飞空之舞 i(OFFLINE)

心得一篇

XTT13★41:

我是上海的芭月望,希望你记得。我写了一篇 i 的攻略——6 期已看过,LYF 只对在线玩作了指导,故赶紧写篇单机用功略,以求引玉。水平不够不要采用,我不喜被人嘲笑(像那个梦美四十多名,还号称"只有我们这些人才懂得这些数字背后的意义"的人,嘻嘻)(龙:怎么,你竟敢嘲笑梦美玩家?!你…你……!茄子读者勿怪)攻略中各数据及方法均经验之谈,应该很有用。SC5.2(太空频道 5 二代)好久不玩了,但想起一个小技巧,可能不少人还不知:游戏中出现一代的音乐或被救人群发出欢呼又或 SC 标志性 3HIT……时按任一键打节拍,会有外星人出现,并加百分比。——第四关中最多,就在拉拉队被救下来后。——若要 100%过关就需要这技巧。我第三关常规全按对,但有外星人没找出,只 97%多一点过的关,懊恼。

不过不知用秘籍会怎样。(龙:谁会用秘技?)

—— 飞空之舞 i ——

对此游戏不做评价,能玩的人自有"感应",玩不了的人看不懂。抱歉,L.U 们。NEW GAME 时,ADVANCED 必须,因为难度并不比 NORMAL 高多少,但细节处会更有感觉。训练 24 关,全通即出现任务 8 关。通关后必哭。初学者可先用 F/A18(大黄蜂)过地面 8 关,之后:

进入 OPTION,BLACK OUT/ RED OUT 设为 ON,AUTO GEAR、RUDDER 为 OFF,WEAPON/TAGET SELECT 设为 MANUAL,摇杆 TIGHT,其余自便。

32 关不一一赘述,选难关略作介绍。AIR ATTACK 数第 5、8 关难。推介 F86,机炮和机动力均能让初学者满意。

A。5:保持极度信心,上来加大引擎出力(油门),桥头几个目标务必一次搞定。之后向右转的过程中,力求消灭眼前一切目标。需自信,确定击中就不要回头!慢慢减速,顺利的话此时应处在另一大桥右侧,有信心的玩者可从桥下钻过,消灭下面一个目标(不行只能绕一圈回来打了)此时机头正好朝向来时方位,若前面有漏掉的话,剩下三四十秒足以实施补完计划。CLEAR。

A。8 上手稍等几秒,作 180 度转身或翻腾(用 LOW G YO YO 更佳!),调整出力,以 400 速度追靶机,至距离一二百时,速度降至 385 上下(与目标速度同),机身水平右倾约 40 度,摇杆稍向下拉,准星死死咬住目标。CLEAR。——日本有人打出 180000 分,即 F86 弹无虚发。

SURFACE ATTACK 很简单,只要投弹时机体不要过于靠近地/水面就行。(以防炸伤自己?)

DOG FIGHT:与飞机的白刃战,难度中。谨慎发弹减少浪费就行。

二十四关全过了?!知道好了吧。此时哪怕凌晨 2 点,玩者也必难关机,终于能玩 OPERATION 了!O.8 大关,关关经典。此时应知道 CRI 的苦心了——不玩前 24 关,此八关过关好像不可能。

O.1:航母起飞,三架 MIG-29 击坠,着舰。



天语玩模型时,正上初中时,曾看过时价 400 大元的武藏,完全 MADE IN JAPAN,不涂装都很酷。那时什么兵器杂志都买。现在因为 GGB,重买《兵器知识》和《坦克装甲车辆》。我以为,这样可加深对游戏的理解。

着舰时注意,速度慢比快好,高度底比高好,必要时打开 AIR BREAK。个人感觉此关大黄蜂比 F14(雄猫)好用。难道是因为美丽的雄猫因其可变机翼而少带了两枚导弹?CLEAR!

O.2:摧毁坦克后正得意,敌增援飞机出现,F16A×2。无信心用子弹灭之的应选有导弹的飞机破此关。注意:此两辆坦克虽极坚硬,但他们中间的我方 VIP 车辆只需一粒子弹便炸!另外,不可让敌机空出手来攻击我方车辆。CLEAR。

O.3:保护输送机,击坠敌机。全凭 DOG FIGHT 所学,理应一刀拿下。不过,对方是 4 架强大的 SU-27(侧卫)。CLEAR!

O.4:若子弹用得好,则不必理会地面干扰你雷达的车辆(右下角大雷达无影响,目标发现雷达不灵而已),转身击坠迎面的两架 F15。几十秒的问题。CLEAR!(听上去……有些简单?嘿嘿)

O.5:推介 F15E 对空对地兵装,AGM6 枚迅速干掉逼近输送机的坦克(这时 TAGET SELECT MANUAL 的作用显现!)回身废掉增援的两架 MIG-21(歼 7?)即可过关。但还是要注意不让敌机有空攻击输送机。CLEAR!

O.6:头痛吧?空中加油,一切看技术,无敌人。这里提供一个重要数据:加油机速度大约 340,以不装弹的 F15 为例,缓缓赶上去后,出力至 80% 左右即可保持与之相对速度为 0,CLEAR。此关我最快 48 秒,其余几次都一分左右,算得上中等水平? O.7:F/A18×3 军舰×2。一上来敌机极可能发导弹,避之。同四五关,主要目标是 SURFACE TAGET,灭之即过。但第一次玩的话应该是不知道的,所以鼓励大家全歼敌人!此关不理飞机情况下,我最快 11"80,还行?(其实这关相对较简单)

O.8:来了,本关只许用好用但难用好的 AV-8 鹞式(《真实谎言》)。着舰补给后,建议不要垂直起飞——慢且易成攻击目标。正常起飞后由于敌机较弱(TND-IDS×2),可轻松取之。补充:着舰后飞机自动驶向起飞位置,这一时间极长,可能敌机会攻击 CV 扬陆舰。故着舰时灵活运用垂直降落机能尽量靠近起飞点。资料篇中日本玩家从右边舰体突出部分离奇着舰,只用 2' 15" 过之。由于他有两段几乎一样的录像(VER 破损/未破损),所以他一定是在 REPLAY 中段进入不停"演练"而成,但仍可看出他功底深厚。真正游戏时,任务中失败取其 REPLAY 从失败前一段开始打的话,就算完成也不让过关,更留不下记录,至多有个漂亮的 REPLAY,极硬!此关我最快 2' 57",CV 未被攻击。

有必要解释的是,选 ADVANCED、BLACK OUT ON 等等决非刻意追求难度(重度玩家不是 BT 玩家)。只是寻求一种厂商想给你的感觉,不这样对不起人(包括自己!)。比如在起飞后你很自然地收起起落架时,是否觉得离"海空卫士"不远了?

—— 一些心得(重要!)——

导弹方面,敌我正对时(HEAD-ON),距离 3000-6000,用中距离导弹 MRM,但必须在对驶情况下,若对方转向,不可浪费导弹。对驶时短距离导弹 SRM 发射不能。追尾时(CHANCE)方向一致则视距离定导弹,距离近(1000-3000)且方向略有不同时,即在其侧面,SRM 命中率高。发弹需等自机平衡时即 HUD 的水平表位于屏幕中央,且自机方向与导弹方向一致时,才有把握击中。

射击方面,应该是较难了。初学可用扫射——先将准星对至目标框正中的上(下)方,边射击边向下(上)压机鼻,但效率自不如熟练后的"死死咬住"!感觉上 HEAD-ON 时击中比 CHANCE 容易,但危险就大了。LYF 达人说的两机同毁的情况会让你掐疼大腿。

↑CRI,现隶属 SEGA-AM2 公司。AD 系列,是知名的飞行模拟游戏。特色就是真实,绝大部分数据都是从日本航空自卫队取得(有日刊《德利麦加》为证)。CRI 现地取材,加之 SEGA 家族公司制作游戏时特有的韧劲儿,在日本有一定人气。待到游戏发售后,天语也很想试试 PS2 版的 AD4。

LIGHT USER——有读者问这个词是什么意思(绝非杜撰)。1、这词是日本人发明。2、这是中性词。3、词义:无法和游戏制作人产生共鸣的玩家(文批)。至今无法适应街机摇杆的"高手"(武批)。

"舞"方面,无非是不计代价绕到敌人后方。舞的技术太多,最难使用也是最高深的就是HIGH G YOYO & LOW G YOYO!(眼镜蛇动作?不会用,望"大佐"们教导)。具体方法在CRI早先出的飞空之舞2里。2似为了i而作,游戏很深,只有24关训练(和i的不同)。玩过2后会觉得i的难度有所下降(玩家水平上升之故!),若觉无法自行参透,电软曾有2的攻略,可作教参。

躲避方面,最难。子弹的话,全看敌人技术(笑)。导弹要靠自己。方法多,要领是极度沉着——导弹飞近前不可乱说乱动,将速度调至最佳(李达人指出F2在350KT下最灵活,与2中所暗示的数据不谋而合,大多快速飞机均在350时机动最大)。等导弹将至时突然改变方向。各种变相方法中最可靠仍是YOYO!自机速度不够用LOW G,速度过快用HIGHT G。其他如打转转弯、翻腾、低空避弹(让导弹打到地面或建筑物!)、人为失速……虽可行,但我不常用。另外,若觉得飞机太难控制、游戏难度过高,可练习DC梦美(同出SEGA豪门,血统纯正!)以加深对小摇杆的理解。我即是在0.6关碰壁后,练了一会火箭,回来即加油成功;而此游戏通关后,火箭三七道单圈最快进步至15"218,神奇。

由于时间和经济上的问题(汗),我的总飞行时间才30小时,且闭门造车,从未在线玩过,毫无实战经验。故以上可能只能用于单机作战。所述各关打法纯属个人习惯,不必拘泥。由于关卡设计太巧妙,各种奇怪打法可见本作资料篇《飞空之舞i——不必等待续作了》。此篇FANS必买,任务少而难,另有极多珍贵映像。推荐一段名为"大型战斗机对决,反击许可等待"的录像,请准备好手帕观赏。(龙:擦汗用?)

如果i是军校,《皇X空战》也可以算是幼儿园中班了。还真巧了,本人只上过几天幼儿园……(龙:你这是怎么说话呢你!!!)

区分普通和重度游戏有一方法:初次游戏时,若还能抽烟,基本确定是普通了。

天天,最后推荐一首我以为最好听的游戏音乐。虽知你不喜欢RPG,但《飞龙RPG》的片尾曲一定能打动你,记得好像就是CD4的第4首歌。其实飞龙R不能算是RPG,其战斗有如STG,若编辑部还有SS,希望你能玩一下,定会觉得只有此曲才能配得上《飞龙》! 祝 顺利!

P.S:6期上有读者问DC黑屏的之事,可能是因为在插手柄的电路板上标有F1之处上面两个焊接点间的元件坏了或脱焊。我在手柄失灵后在店家用120RMB修过一次,后来就发生过这事。打开后发现此处被店家换成了一个保险丝,正是其脱焊引起故障(原本上面是什么或有无元件不清楚)。可让此读者检查一下,坏了就换个保险丝(很小,像电阻一样的那种)。若无保险丝,焊一铜线也无大碍——我就是不慎将其弄坏后焊了根电线上去(汗),一年多没出问题。

(上海 芭月望)

前言:写此文的时候,我强烈地觉得游戏的概念被我们理解得扭曲了。一个游戏就像一首歌曲一样,没有大小制作之分,没有新旧程度之分,唯一区别的是它们的主旋律不同,哪一种最适合您现在的心情,它才是正确的选择,它才会令你"真正的"开心。不要对某个把赛车游戏当成最爱的人嗤之以鼻;也不要笑拿起手柄只会踢足球的人不懂得RPG世界观的庞大……除去眼、耳的感观,直接用心与游戏的接触,你未必够深——每个游戏都有他的精彩,每个人都有他自己的游戏世界,即便做为井底之蛙,我仍乐于期待其他的青蛙述说他看到的天空是怎样的美好,因为我们的心灵是相通的。

"青蛙"的世界

好稿自当重酬

——DDR之恋

长春 李一卓/GS责编天师力荐

本人也算是个资深游戏者,玩过资深游戏者玩过的游戏,有过资深游戏者有过的感动,为很多个精彩的RPG所震惊,所叫好。但也许是周而复始的闯关倦了,倦意在心底累积的多了,终有一天在我看到一个叫DDR的游戏时爆发了出来,使我对这个游戏一见钟情,从此便深深"陷入",喜欢不已(还能记得那是98年的夏天,算一算,四年了)。

后来,作为与PS派之间口舌之争N年的SS派的带头者(笑),我作贼一样为此购入了PS,痛并快乐着。开始是用手柄,倒也玩的开心,后来玩不出什么花样了,试着用跳舞板,则更加被"四个箭头"的魔力所征服,也开始感受到了游戏制作人的本意所在。

就在我自我感觉"十分良好"的时候,我不禁提起勇气,上了街机的跳舞台,也走进了观众的视线里,可这时我才发现街机厅里的众多高手的舞步何其潇亮,其水平是我望尘莫及的,第一次看到高手的"演出",我至今难以忘记,这再次改变了我对这游戏的敬佩之心。

经过了街机厅中的漫长的练习,我得到了一些要领,更可贵的是结识了众多和我一样着迷的DDR迷,我们互相学习新的舞步,互相讨论新的跳法,一起观看、钻研日本大赛的VCD到深夜……街机厅中的经历对我来说是极其宝贵的,我想对很多玩家也是如此,因为在这里可以学习、交流;这里的游戏可以秀出来;你的努力也可以在这里换得掌声,换来我们继续努力的动力……如果没有街机厅里的经历的游戏生涯,始终是带有遗憾的,我以为。

也许最开始"跳舞机"的流行风就是偏得的,她的新鲜注定只能得一时之宠。一天又一天……DDR的热潮退去了,渐渐的冷了,跳舞台被冰凉了,也冰到了我的心。我等翘首期待的DDR新作问世的时候却被"电玩迷"们骂的狗血喷头:"换汤不换药!"(龙:本部天师是也。请作者谅其无知……)可是想一想,KONAMI在音乐游戏操作上的垄断地位,又岂是她自己敢轻易尝试换掉的(当初在DDR4时试着加了一个6键模式,饱受恶评之后在后面几作中都看不见了)?改,改不得;不改,又要遭骂,我能理解制作人的无奈,无奈中的创作是痛苦的,"四个箭头"早晚要黔驴技穷的,BEATMANIA系列已经划上了一个并非圆满的句号,街机厅不断在关闭,DDR6被搬上了PS2……吾等苟延残喘,不知道还能活多久。

由此文的延伸:我们的玩家现在与日本的玩家相差的已经很小了,硬件、软件,可以说丝毫不差,但排名榜上的中国玩家的名字还难寻之,虽说玩游戏远不用带着国家荣辱那么严重,但那么多别人的游戏成绩都是让我们咋舌的,这说明了什么?我相信我身边的朋友,他们之中英雄辈出,但我想是他们的游戏太多,选择起来太容易,轻松的玩到了所有的游戏,却看不到任何一款游戏的所有(龙:即"全部")。玩龄十余年,却没有几个拿得出台面的成绩,这是D版的"副作用"?还是我们的悲哀?

作为游戏迷我们每一天遭受着旁人误会的眼光,我们为游戏痴狂,前赴后继,为的是向大家证明游戏不是碌碌之物;作为游戏迷中的"偏执狂"者,我们还要背负同仁们的不理解,大声的为我们深爱的游戏呐喊,因为我们热衷,崇尚我们喜爱的游戏,游戏的世界本来应该如此的。

兴趣是最好的老师;理想是我们努力的方向;我们对喜欢的游戏付出了一切,我们喜欢的游戏令我们痴狂,痴狂,使我们忘乎所以。(完)

今天,你给电软投稿了没有?

今后对于相当多种类型的游戏,电软会大力提倡,每个编辑都要自己写攻略。而读者所感所想所研究,如果你怕稿件被错过,可以和天语打招呼(百万级RPG巨作请致其他编辑),我们在照面时应了的稿子,一般都会兑现。

例:黑省哈市读者的五频道2,本期未登,下期热线全文放送……



请此画的作者与天语联系地址:QQ:44813464

↑VF4,实乃究极格斗游戏。天语愿把和尚心法全盘托出(现在是时候了,本人终于有些开悟。敬请各路高手届时不吝赐教)。得知VF4进化版的消息属实之际,天语恰从五段升到十段,VF正式入门,街机十级水平达成!VF是个让人流眼泪的游戏。天语已开斋破戒,雷飞绝不吃素。^ ^



鬼武者 2

机种:PS2　厂商:CAPCOM　类型:AVG　媒体:DVD－ROM



没有想到的是本作与前作相比较居然有了质的飞跃，虽然仍旧是属于“青春偶像剧”一类的作品，但本作已完全磨灭了前作中的那些拖泥带水的东西，从而给人一种更硬派，更AVG(做形容词)的感觉，况且松田优作在日本的知名度也绝不比金城武差。这只是CAPCOM一年来的成果啊！佩服！

在图像方面我无话可说，如果非要给本作的图像下个定论的话，那就只有一个字——绝！真的，这么多的PS2游戏中我怎么也没有想到CAPCOM的这款AVG游戏能够如此出众，现在想想甚至与NGC上的“生化危机”也在一个档次上！尤其是光源处理，真是恰到好处，为游戏增色不少；而CAPCOM对水的刻画也达到了相当高的造诣，自然而又真实的流动，实在是让人无法言表(谁说PS2的机能对水的刻画不真实?)；而在游戏的开始阶段，那个村子里下着雨，雨水顺着房檐往地上滴，感觉是多么的真实啊！CAPCOM，用心良苦了！

说了这么多表面的肤浅东西，再说说本作的重头戏——也就是作为一款AVG游戏所拥有的灵魂。前所未有的爽快感与AVG独有的冒险解谜完美的融合使得“鬼武者2”的精华尽显。在谜题方面，小到移动拼图打开宝箱，大到填写数字横竖相等，让人感觉既不复杂又不失乐趣，实在妙不可言！而相比前作，敌人无论从种类还是数量上都大幅增加，“魂”的设定也更加丰富，多角色多分支也是让人感到十分兴奋，过关后还有附录的存在，包你大吃一惊！

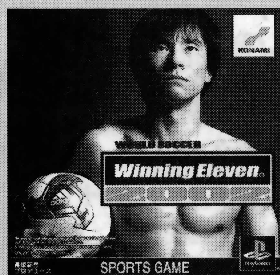
最后，我实在是找不到任何缺点，如果你爱挑毛拣刺的话，那你就拿它那不伦不类的剧情开刀吧……不过——我喜欢！

——哈尔滨/李万鑫

角　色: 8.5	操作性: 9.5
画　面: 9.5	创　意: 9
音　乐: 9	移植度: ——
情　节: 9	总评价: 9.08
游戏时间:通关两遍	

世界足球胜利 11 人 2002

机种:PS　厂商:KONAMI　类型:SPG　媒体:CD－ROM



没想到在众多新主机已成为主流的今天，KONAMI仍然没忘记买不起PS2只有PS的WE铁杆们，在PS2上推出WE6之际，同时在PS上推出了WE2002。

片头的CG动画非常精彩，QUEEN有点狂野的歌声和着绿茵场上激烈球赛的画面，实在令球迷大呼过瘾，一下子就可以调起人玩足球的欲望。令中国球迷为之兴奋的是，CG动画竟然出现了中国队员在训练场上练球的画面，虽然只是一闪而过，但也着实让我惊喜一下，难道初次入围世界杯决赛圈的中国队会设计的比前作更强吗？进入游戏，一只硕大的足球；飞火流星出现在面前，世界杯专用球啊！此作可选球队达到了54支，另外满足一定条件就可使用所有的俱乐部队，还有好几支隐藏球队，令人兴奋啊！然而不知是不是PS机能已被发掘尽了的缘故，画面相比与前作没有丝毫的提高，不过球员的资料都是最新的，并且第一次在PS主机上使用真实姓名与《WE6》相同，这一点一定让大家高兴吧！如果此作也被汉化的话，那么该多好呀！个人觉得本作相比前作，球员的个人能力设定有着普遍的降低，但似乎比赛场面激烈程度丝毫不比前作差，也许还更胜一筹。不由得对KCET制作足球游戏的水平更加佩服了。

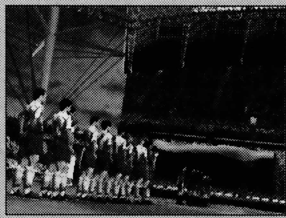
不管怎么样，本作的系统及操作手感等等都还是秉承了该系列的优良品质。对于没有PS2的WE铁杆来说，大家一定不要错过它，本人在此强烈推荐！

——昆明　周剑刚

角　色: ——	操作性: 9
画　面: 8	创　意: 7
音　乐: 8	移植度: ——
情　节: ——	总评价: 8.5
游戏时间:一周	

FIFA 足球世界杯 2002

机种:PS2　厂商:EA　类型:SPG　媒体:DVD－ROM



整款游戏带给我们一种另类的风格。大家习惯了柯那米的《胜利十一人》后,不如换换口味。也许你会从中找到快乐和一份新鲜感。

在大幅度的改良和借助强大的PS2,画面到了极点。人物的表情,烟火的释放,达到了真实度100%(夸张一点),和看比赛一样!团结就是力量游戏强调了整体化一。玩家要注重配合意识,在掌握好技术的同时,对操作系统也得非常熟练。调兵遣将,定位球、角球的发射也是必胜的关键。游戏的唯一缺点就是动作稍慢,过于真实,爽快感骤减。

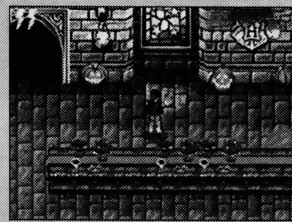
总体来说已是上乘之作了。希望它和《电软》说的一样:用你的拳拳真心,用你的不灭激情将足球的旗帜再度擎起!当你在电视中欣赏着世界杯时,真·玩家,真·球迷们真正的'战斗'摆在你眼前。拿起PS2,放入FIFA2002,它会与你共同渡过国足征战世界杯的日日夜夜,Now Loading……

角　色:9	操作性:9
画　面:9	创　意:7
音　乐:8	移植度:——
情　节:——	总评价:8.4
游戏时间:超过看球时间	

——河北　高磊

哈利波特与魔法石

机种:GBA　厂商:EA　类型:AVG　媒体:卡带



本游戏基本上忠于童话原作(如果也想爆机,笔者建议先将电影欣赏一遍)。该游戏的解谜成分非常重,开始较易上手,但千万不要被假象所迷惑,到了后期游戏真是变态的可以(爆机后笔者发现脑细胞伤亡惨重)。游戏的画面做得较为出色,值得一提的是本作的3D人物,2D背景,尤其是在飞行比赛中,GBA的强大机能发挥得淋漓尽致,飞行特技的3D效果定会吸引众多玩家的眼睛。游戏后期森林中云雾弥漫的效果,使本身发暗的GBA屏幕更加"模糊"(由于感动的泪水+颤抖的双手),真不愧是EA啊!

此作并非完美无暇,不能即时存储就是令人遗憾的。玩家往往要经历八十一难才能达到下一个存储点,这是极不利于笔者这种"地下工作者"的。但从可选12种语言进行游戏的方面上,充分体现了EA公司还是很为玩家着想的。

总之,这款AVG游戏不失为一部经典,对有头脑有自信的玩家,不妨试一试。

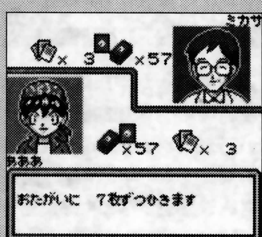
角　色:8	操作性:8
画　面:9	创　意:9
音　乐:7	移植度:——
情　节:7.5	总评价:8.4
游戏时间:40小时以上	

——河北　石盛皓

游戏批评欢迎您的长篇大论

口袋妖怪卡片 GB

机种:GB　厂商:NINTENDO　类型:ETC　媒体:卡带



一款由正统"口袋"系列引伸出的新军——"卡片"系列第一作。此作迎合当时市场上的"卡片化"风格,在日本深受欢迎。

由于日文太多,加上剧情的枯燥(极!),所以在日本隔海的邻居家里并不流行。可如果真正玩进去,趣味性还是非常强的!此作系统非常人性化,如果战斗中突然有事,那么你就可以关机走人,当你回来,只需开机就又能从你的回合继续开始了!(SK大法依然适用)。

本作趣味性在于,不必通信也可完成图鉴!于是便可以完全沉浸在个人空间里,不必与他人分享,独占!但有一张不在序列号里的卡片还是需要联机,但不影响图鉴(它叫"妙蛙花LV64"),由于战胜同一人每次奖励相同,便有了多次挑战的可能,让不多的敌人有了更多的战斗!本作怪兽卡LV是固定的,不会升级,必杀完全取决于能源卡,所以,加上效果卡这三类卡,如何分配着实让人头疼,不过趣味性就在其中!笔者已完成图鉴,各位努力吧!

角　色:8	操作性:9.5
画　面:8	创　意:8
音　乐:7	移植度:——
情　节:5	总评价:7.5
游戏时间:25小时43分	

——辽宁　邓尧

生化危机(BIO HAZARD)

机种:NGC　厂商:CAPCOM　类型:AVG　媒体:8cmDVD



在激烈的次世代主机竞争中,capcom公司毅然在NGC上推出《生化危机系列》。令人恐怖的音乐和超逼真的画面,全方位的进化,给我们带来了全新的冲击和感受。

CAPCOM公司居然要将《生化危机》逐一移植到NGC上,是否说明CAPCOM对这类恐怖游戏的制作要求已经尽善尽美?游戏将各种角色都刻画得淋漓尽致,背景也大幅提升,不像以往那些用马赛克所组成的游戏人物和背景。而对于重新温习《生化危机》系列,也增加了许多毒蜜蜂,巨大的变异蜘蛛、吸血蝙蝠和狩猎人,使我们更加融入紧张刺激的游戏气氛当中。虽然没有了《生化危机3》中的追踪者紧追不舍的那种紧迫感,但在NGC上所表现的效果会为你带来脱胎换骨的变化和超逼真的画面,对于人物的描绘以及每一个动作都做了很细致的调整,又在人物动作中增加了许多以往作品没有出现的动作,对于这一切玩家绝对会知足。

虽然NGC并没有随着《生化危机1》的推出而大卖,但CAPCOM依然会继续他的梦想。

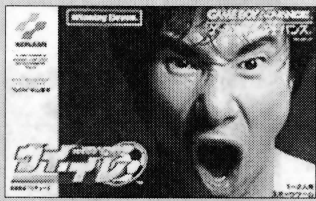
角　色:10	操作性:9
画　面:10	创　意:9
音　乐:8.5	移植度:——
情　节:8.5	总评价:9.2
游戏时间:直到下一代的推出	

——湖南　陈刚

本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。

世界足球胜利 11 人 GBA

机种:GBA　厂商:KONAMI　类型:SPG　媒体:卡带



注意!狼真的来了。这回可是货真价实的正宗 WE 系列作品,绝非江水湖水。而且此次的 WE 系列新作对应三大机种一并发售(还有 PS2 的 WE6 和 PS 的 WE2002)。广告全由中山雅史代言,气势很猛。

本作,完全可以说是移植自 PS 版本 WE。而且除了画面换成 2D 以外,竟然将操作感完全带入。包括界面、系统模式、解说配音等等,均做到移植。托 LR 键位设计的福,WE 的操作性得以保证。其中 A 射门、B 短传、BB 起高球、LBA 围抢、连 L 假动作、LB2 二过一等等。球员动作异常丰富流畅细腻,怀疑也用了动作捕捉? ! 庆祝方式也几乎完全移植。PS 版 WE 玩家可轻易的感受到那种熟悉的不能再熟悉的气氛。在这种从 3D 到 2D 的机能大倒退的前提下,还能将游戏性超水平的保留。移植度之高,绝对令人咋舌。简直就像是用比较糟糕的电视玩 PS 版 WE 一样。

另外值得令国人自豪的是,本作是由上海科乐美参与制作。绝对有理由相信随着时间的推移,GBA 上定还将出现超水平表现的移植及原创优秀作品。我们拭目以待,更拭币以待(笑)。

——南昌　严俊

角　色:——	操作性:10
画　面:6	创　意:——
音　乐:8	移植度:8
情　节:——	总评价:8
游戏时间:与世界杯同步	

昔日重来(カエル B バック)

机种:GBA　厂商:角川书店　类型:RPG　媒体:卡带



笔者一向对由日本两大“书店厂商”出品的游戏有点好感。虽说不是什么大厂大作,但玩起来很上手,,操作简便入戏快是本作的特点。

剧情是本作最大的卖点。虽然世界观并不大,甚至可以说是小的很。只有一张小小的地图,区区 6 个分支地区。充其量只能算是小品级游戏。主人公的身世和宿命单刀直入,看似单薄。但倒叙的剧情发展就调足了玩家的胃口。通过不断的返回历史来推动主线,并从中参入大量的调味料。利用玩家自身无限的想象力与理解力,无形中就营造出绝佳的空间感。这点颇似黑客帝国的制作理念。本作总共有三种通关结局,达成的方法也略有不同。只是结局有点太仓促了。至于是头重脚轻还是游戏好玩舍不得穿版就不太清楚了(笑)。

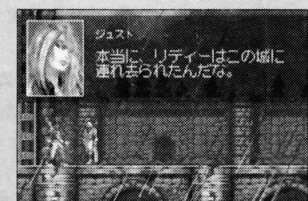
战斗系统完全借鉴于 DQ 的视窗式,这通常是比较节约机能的设计。精灵的设计也中规中矩,只是属性相克就不是很明显,6 种精灵能力也不是很平均,有一两种几乎没有存在的价值。但本作难度则意外的没有跟随时下的休闲大势。没有足够的练级,寸步难行,为此很容易影响游戏的进行,令人大倒胃口失去耐性。这种现象在游戏后期尤甚。要说起来本作最大的缺点就莫过于此。——南昌　严俊

角　色:7	操作性:7
画　面:7	创　意:9
音　乐:7	移植度:——
情　节:9.5	总评价:7.5
游戏时间:穿版	

游戏批评欢迎您的长篇大论

恶魔城~白夜的协奏曲

机种:GBA　厂商:KONAMI　类型:ACT　媒体:卡带



日刊银殿堂之大作。从整体来看,白夜比之前的月轮更接近于系列史上颠峰的 PS 版本月下。在初夏一时间成为话题。

首先一上来,开场动画就给玩家第一次恶冲击,虽然严格地讲并不能说是动画,但给人感觉非常有气氛。再就是插画大师小岛文美的人设,完全继承了月下的风格,一种阴柔的美。主角的站姿酷似系列史上最成功的人设之一阿鲁卡多。要说本作回归月下的最大特点就是金钱的导入,苦苦挣铁去 JS 祖父那买道具的痛恨感(笑)。而且就连记录点都做的和月下一样。但相比之下,魔导器与"表里"两大恶魔世界就更令人欲罢不能了。为 200% 的地图达成努力吧。另外,耐玩度高也是恶魔城系列的一贯风格。这次穿版后不但加入了 BOSS 挑战模式,更可使用隐藏人物(在名字栏输入 MAXIM 即可)再战。此君使剑,必杀技颇强。2 周目挑战之首选人物。但其唯一的缺点就是不能装备道具。

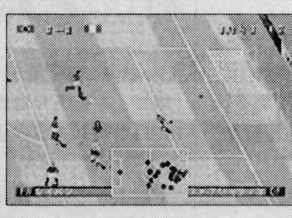
本作的弱项就在于人物比较粗糙生硬,特别是移动时尤甚。但画面还是非常不错的。期待恶魔城家用机版最新作啊。还是先买了 NGC 慢慢等待吧。

——南昌　严俊

角　色:10	操作性:9
画　面:9	创　意:——
音　乐:9	移植度:——
情　节:8	总评价:9
游戏时间:50 小时以上	

世界足球胜利 11 人 GBA

机种:GBA　厂商:KONAMI　类型:SPG　媒体:卡带



WE 系列一出手,果然不同凡响,此作绝对称的上是“掌上最强足球游戏”。游戏画面亮丽,明快,并且一度让人担心的操作问题也得到非常巧妙的解决,厂商有效地利用 GBA 的各个按键组合,完美再现 PS 版的各项操作(虽然稍显复杂),完全有一种玩 PS 版的感觉,在 PS 版中能够实现的操作在此作中 90% 都能实现,特别是那一招用假射骗对方铲球从而摆脱他的经典过人技巧也没遗漏,真是让人兴奋不已。

但由于制作平台是 GBA,所以缩水还是很明显的,最不爽的就是视点太远,游戏人物过小(球就不用说了),使控球变得有些困难,不过只要多加练习,还是能够找回那种将足球玩弄于手指间的感觉。KONAMI 也没有因为是掌机游戏而降低难度,各级难度大致与《WE 2000》相当,这让我十分满意,因为这不会让人太快对游戏失去兴趣。

总之,如果你是《WE》FANS,一定会为在此作中找到《WE》那份独特的感觉而兴奋不已。——湖北　DDD

角　色:8	操作性:9
画　面:8	创　意:8
音　乐:8.5	移植度:9
情　节:——	总评价:8.4
游戏时间:每天 1 小时	

闲话E3

木木：火热火热的E3已经过去了，这次展会是三大主机全面登场后的第一次正面交锋，各厂都拿出自己的看家本领，各显其能，应该说使人们对未来业界的走势有了一个大概的了解。天师感觉如何？

天师：我觉得本届E3还是带来了一些利好的——主机全部大减价。另一方面，NGC后劲十足，给人的印象很深。

木木：是啊，价格战是每次展会必不可少的打击手段，这次的价格下调对玩家无疑有大便宜可捡。不过从目前看来，除了PS2外，XB与GC的降价是否会导致厂商勒紧裤带度日？

天师：毫无疑问，拼到最后就要看谁的底子更厚了。不过这种原始而有效的竞争手段几乎不可避免。价格是一方面，三台主机的后续游戏支持也十分重要，三个软件就是一台机器，硬件商最终的获利也要靠游戏。说实话，本次E3给我一个明显的感觉是，PS2的游戏也就那样儿了，因为硬件限制，许多想法几乎无法实现。因此NGC和XBOX并非没有机会，降价只是一个侧面。

木木：这次E3上还有一幕非常有趣——SCE宣称“新世代主机之战已经结束”。不知是基于什么得出了这样的结论，毕竟XB与GC刚发售半年左右啊！虽然PS2目前已经取得了惊人的普及量，但这并不意味着其防线已无懈可击。事实上，三部主机真正的交锋随着本次E3展的结束才刚刚拉开战幕。

天师：关键啊，SCE这番话是说给谁听的，木木你还没有明白。依我看，这话既不是给微软听的，也不是给任天堂听的，而是给天下SONY迷听的。为啥呢？以PS2目前游戏的质素，要我说即便不沦为笑柄，至少也没有吹牛的资本。SCE这样说不过是吹吹风，让还没有见识过NGC和XBOX威力的玩家高兴一下罢了。又回到那句话，就算PS2全球销量突破十亿，它的游戏画面究竟是个什么质素，其实索尼自己最清楚。我们不能玩游戏画面，但玩主机硬件恐怕更没有道理。（笑）

木木：没错，主机卖得好有坏与玩家本身并无关系，不过在心理上仍然会产生“我买的主机就是好”的感觉（笑）。从本届E3展上来看，SCE的表现比较低调，没有大张旗鼓的宣传攻势，似乎是一副坐稳钓鱼台的自信表现？相反任天堂与微软方面就风头出尽，大量令人“窒息”的重磅游戏展出，令人印象深刻。



天师：啊，我也有同感。我们虽无缘亲临E3，但通过看到的大量动画和图片，不禁也为这百花齐放的家用机世界而感到高兴。你提到的E3会场上各硬件较劲，我却希望SCE也大秀其PS2呢！不过，我发现NGC与XBOX之间，前者把握更大一点。任的杀手锏没别的，就是玛莉和塞尔达，每次推出这两部作品，就没让玩家失望过！对微软而言，任天堂的冲击更大些，因为NGC会把XBOX潜在的客源拉走一些。其实，虽然我们对微软主机的游戏有些看不大上，但是在美国XBOX表现还不错的样子，可能老外会买齐三种主机。

木木：GC价格下降到149美元，对于在三部主机上犹豫不决的人来说是有绝对吸引力的，我想这次任天堂做出了相当大的牺牲啊（笑）！这次任天堂软件阵容空前，相信不少人会以为任氏已经搬出了老底儿吧？其实不然，如果对任天堂稍有了解的玩家一定会发现这次的展示仅仅是先头部队而已，任天堂还有大牌可出（例如“马里奥赛车”、“金刚”、“火纹”、“妈妈3”、“口袋”等等），这无疑是最可怕的。任天堂利用手底下的这些牌相信足够与SCE军团周旋了。况且还有人气第一的GBA以及大量强力第三方的支持呢（感觉MUMU的任天堂本性又有些显露了……汗）。

天师：大概是牛x的微软加入竞争的关系吧！（爆笑）对于任天堂这种攻势，连索尼也未必吃得消呢！看得出任天堂是老铺一间，他的游戏还是很有吸引力的，当然，那些精彩的游戏不全是针对“小朋友”——我想我的胡子也不比马里奥少，怎么还这么喜欢任天堂的游戏呢？（~~;

一方面，我对XBOX的部分日产游戏也很感冒呢！依我说，把三台主机全买下最省事，可是我的资金却……（---；

木木：连天师都动了制霸的念头，看来这次三部主机的确是各有吸引力啊！不过联系到国内的实际情况，我们选择起来似乎制霸之路就着实不太现实了。说起来，最近收到越来越多的询问有关购买什么主机好的问题呢，不如结合这次E3展以及主机降价，咱们为大家参一回谋（笑）。

天师：好极！这是俺的拿手好戏啊!!!（嗵！~~兴奋过度，自我绝倒）

说实话，我觉得PS2是一款必买的主机，其面向全年龄层，游戏极多，挑选的余地更大，对此主机天语唯一的忠告是“取舍分明”，即不要什么都玩，挑些精彩的足矣，比如GGB、VF4这些首选游戏。NGC方面，大概我只会玩任天堂的游戏（虽然SEGA等大厂也有加入）。XBOX呢，我想我只会玩世嘉的游戏，全当它是DC2——连那日版手柄我也很喜欢呢！

木木：其实在上期我也表明立场了。PS2是三部主机的首选，其次是GC、XB（另外，4XX元的GBA也是必买的），本期有天师精心炮制的《暑期买机大全》，这可是买机时的必备手册啊（←100%广告）。下面是我们为大家推荐的游戏，希望大家能够在暑期中游戏愉快。

木木推荐



武装女神

PS2：合金装备2、VF4、FF10

GC：阳光马里奥、生化危机、动物之森+

XBOX：武装女神、疯狂出租车3、JSRF

天师推荐



VR战士 4

PS2：GGB、VF4、AD4（飞空舞）

GC：阳光玛莉、PIKMIN、塞尔达传说

XBOX：铁甲飞龙、铁骑、DOA3

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

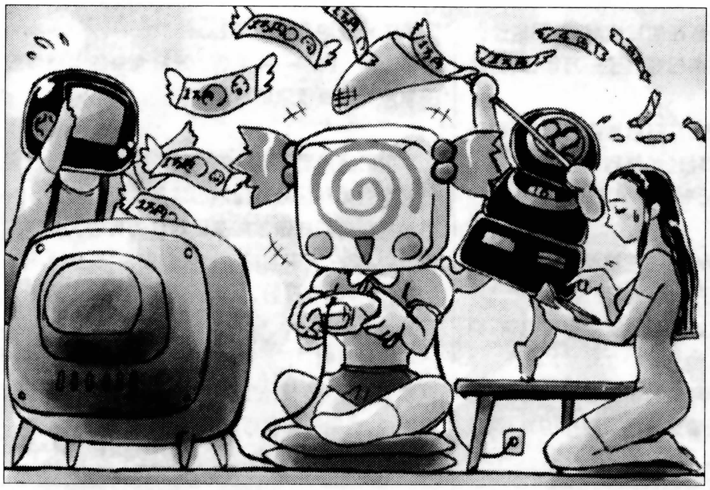
悠着点 别把自己炒糊了

特约撰稿人/王骏生

1个多年不见的老朋友日前来见我，衣冠楚楚、西装笔挺，一打听才知道他最近已经告别了吃公家饭的日子，打算搞点自己的事业，让人惊讶的是对游戏业完全一窍不通的他忽然对游戏开发产生了浓厚兴趣，想到我一直都对此兴味盎然，特地过来聊聊，顺便交换一些看法。

我虽然不是亲身干这行的，但也冷眼看了几年猪跑。加上看上去我这位穿着廉价西服的朋友怎么都不像刚刚中了体育彩票的样子，所以只能苦口婆心地劝他马上悬崖勒马、苦海回头，千万不要抱着干柴汽油跳火坑。

但这位心里总想着“空麻袋背米”的仁兄，却怎么也听不进我的劝告。他总是坚持用一种奇怪的理论来反驳我，认为低投资一低质量的产品也会有很大的市场，“住不起五星级酒店的，总能接受三星级、二星级”吧？中国的游戏卖得便宜、投资又少，所以质量差一点、东西烂一点，玩家也不会见怪的。



玩家是不是会见怪我不知道，反正我已经把他当作了妖怪。但实在想不到的是，我前脚刚刚把这位老兄送走，马上又有一条妖怪新闻差点没把我打得背过气去。

——国内某家电视生产厂要做游戏主机了！而且还是“独立规格”的！

这个消息实在太有创意太有愚人风范了，所以我第一个反应就是看看身边有没有时间机器——我估计百分之九十九的中国玩家都会有与我相同的举动。

时光并没有倒流，而且消息来源也算是可靠——ZDNET 并不是那种靠哗众取宠来骗取点击率的网站，所以虽然该厂此举完全违反中国现行的法规，并与《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》第六款彻底相悖，我也觉得仍有百分之八九十的可信度。

问题是，如果这个新闻是真的话，我实在搞不懂——就像搞不懂我的那位背米的朋友，我不明白这家公司这次究竟想干什么？

游戏业是消费类产品中新兴的一个分支，但这并不表明会造电视和 DVD 就能造游戏机。且不说国产电视在实际画面质量上与国外尖端产品还有着巨大差距，也不说国产 DVD 的解码芯片仍然完全依赖进口，只要想想一个专业研发芯片多年的台湾公司，也不敢动辄拿索尼、任天堂开刀开涮，就知道这种无聊的自狂自大多么可笑——更何况那家台湾公司还是这个宏伟“游戏计划”的芯片供应商！

有人说，你不是总是埋怨中国游戏业不如人意吗？这次好不容易来了个吃螃蟹的，怎么你又这么妄自菲薄？

天真，是我们的一个通病。我们太容易被自己的激动所左右、太容易把计划中的困难看得很小，而把希望看得很大。我只是担心，大家的企盼和激情，最终都只是化作了商家炒锅里的几味调料而已。

看看国外那些寿命超过 1 年的游戏主机吧，有几个不是诞生在电脑硬件设计水平极高、正版软件销量很大、动漫产业极度发达的国家中？没有独立的芯片研发能力——甚至没有与国外一流的芯片设计厂商合作的意向，生产商拿什么来与索尼和任天堂对抗？我们又拿什么软件来满足我们自己？PS2 研制了三年，NGC 是 4 年，美国、日本的游戏公司多如牛毛，我们又搞了几年？又建立了几家？一个晚上就赶日超美，我们是在大炼钢铁，还是在发梦呓？

就算是梦呓，总也得有点事实根据，总也得看点实质性的东西。可是这家厂凭什么？就凭几千万的中国玩家那颗天真得过于纯情的心？

商家的真实想法，从它的新闻稿里显见无疑：“第一阶段将选择 16 位平台的电视体感游戏为突破口，凭借强大的市场影响力，完善的营销服务网络，推动全民健身，让健康娱乐新概念走进千家万户。”稍有游戏常识的人，都会看出这里说的就是 DDR 及其衍生产品。什么体感游戏、什么全民健身？说白了只不过把过时的塑料毯子重新包装一下，重新拿到广大乡村城市中抢一次钱而已，这些冠冕堂皇的话其实都只是有意的误导宣传——这是一剂看似甜美的毒药，在短期内能大量提高主机的销售量，可一旦消费者发现宣传的与实际并不相符，游戏机本身将被打入更痛苦的深渊！经历过第一次国内家用游戏机普及的玩家都知道，这种违背游戏本身实质的误导宣传有多么可怕！而这种宣传的本身，就把商家急功近利的心态表露无疑！

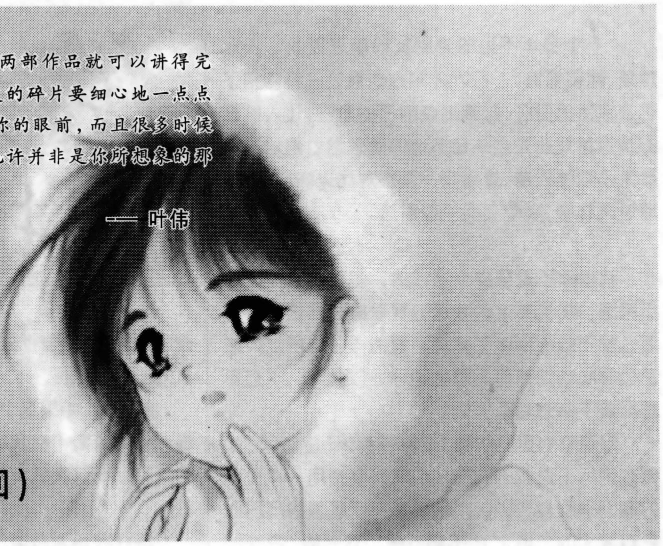
一个国外的朋友曾经告诉我，中国的市场，是一个炒作的市场。产品本身的质量并不重要，也不需要有什么远大的目标和切实的计划，要想赚钱，只要学会爆炒这一招，就一定能够收到奇效。炒作的时候，目标要定得狂妄一点、把消费者的自豪感煽动多一点、使大家的脑袋再昏昏沉沉一点，有条件的最后再弄个似通非通的消息把似懂非懂的股民彻底套牢，这样就可以定定心心大把大把地捧银子了。

据称该公司最近的股票莫名其妙地开始走强，也不知道算是幸事还是不幸。

中国游戏业的发展，需要的是脚踏实地的苦干和学习，而我们现在，更是连意淫的资格都还没有。幸运的是，中国的玩家总算看得已经够多，就如同不会轻易随便地被我的朋友所骗一样，他们也不会轻易随便地为这些炒作所骗。

中国商家的品牌到现在也还没建立美誉度的概念，但这并不表明今后也不会有。害人者人终害之，爱炒作的，你们可以去继续自己的爆炒工作，只是悠着点，别到了最后把自己给炒糊了。

（全文完）



"白夜"的故事从'"夏日彩虹"前16年开始说起，一直到"夏日彩虹"差不多开始的时候，情节上算是正好把"夏日彩虹"中一些没有完整交待的东西细化了，而故事发生的地点和其中的部分人物也和"夏日彩虹"中有许多紧密的关联。当然，不要指望"夏日彩虹"中的所有疑惑都能在这部小说中得到答案，游戏中所涉及的情节在时间上的跨度之大，不是一两部作品就可以讲得完的。就像前面说的，历史的碎片要细心地一点点拼接才会渐渐地展露在你的眼前，而且很多时候你眼睛所看到的东西，也许并非是你所想象的那样……

——叶伟

白夜

（连载第六回）

小鸟收住了翅膀，月落到了枝头上，她一边梳理着自己长长的头发，一边四处张望搜寻着。那声音好熟悉、好亲切，她永远不会忘记。

"月……是我……我来了……你在么？"

"我在……我在！我就在这里……"月高声叫着、呼喊着。心仍是欢乐的，泪水却止不住的从脸上滑落了下来……

"月……你一直在等我吗？"

"是的……我一直在等你……"

忽然已是蔚蓝的大海。

月就坐在一艘小小的、堆满了鲜花的木船上，海面上也洒满了花瓣，七彩的波涛就这样轻轻起伏着。

他就站在那里，在船头，在月的身边，带着那迷人的微笑与摄人的目光，似乎从未离开。

——第七章——

宇倒挂在细细的铁棍上，双手抱胸，就像一只蝙蝠一样，在半空里悠悠地荡着。

这是一个很大的场子，顶很高，粗长的木头柱子，把一种宇从来没有见过的、厚厚的布用力撑了起来。场子顶上垂下来长长短短的绳子，吊着各式各样奇形怪状的道具。

宇的脚就勾在其中一个道具上。

下面的沙地旁围坐很多人，宇知道他们都是来看自己表演的。他喜欢受到注目，无论那些目光是善意或者含着怜悯，他都无所谓。他在天堂岛的日子已经过得太平凡、太普通，他要追求只属于自己的、完全不同的东西。

宇的腰腹微微用力，脚背轻轻一推，整个人便划着美妙的弧线，在空中越甩越高。

天地倒转，沙地时而扑向他的面前，时而又被抛到身后，在这随意的卖弄之中，宇感到一种久违了的刺激和兴奋。

……来，我们来看看谁荡得高……

一瞬间，哥哥的声音在他耳边回响。那是什么时候？很久很久了，仿佛已经过了一万年，又仿佛就在昨天。

宇的双脚勾在树枝上，咯咯地笑着，学着哥哥的样子，把自己的身体轻轻地荡到半空。

……哥……我飞起来啦……我们飞起来了！……

宇兴奋地大叫着转过头，在翠绿的山谷之间，似乎有一个白色的影子倏地一晃而过。

一条白色的纱巾，蝴蝶般从空中慢慢飘落，纯洁的没有一丝尘泥。

宇宙在宇的身边停止了。宇抬起头，阳光从薄薄的轻纱中透出来，闪着迷离而又暧昧的光，温柔地抚在了他的眼上。

钢丝把他托得很高，高得几乎可以触摸到那闪烁的阳光－阳光还是那么耀眼，一晃一晃地从



顶蓬的缝隙中透过点点金光。

此情此景，却早已并非那时那地。

纱巾……没有纱巾。

宇长吁了一口气，又眯起眼睛看了看缝隙外碧蓝的天空，然后修长的身体稍稍一拧，在一片惊叫声中轻轻地落到了地上。

沙地上腾起一片尘烟，紧接而来的是雨点般的掌声与震耳欲聋的欢呼声。

宇已经熟悉了这种的赞美－事实上，他已经开始学会如何区分发自内心或是敷衍的赞美，并且懂得应该怎样做才能攫取观众的真心。他学得很快，从第一天来到这个被人们称为"皇家大马戏团"的流浪队伍开始，从第一次与天堂岛以外的人们接触开始。

他觉得自己已经改变了很多，甚至已经开始喜欢上了在欢呼和赞美中生活的日子。他渴望成为焦点，他觉得自己可以成为世界瞩目的中心。尽管他对于这个世界，还几乎是完全陌生的。

身段婀娜的主持小姐按惯例把宇介绍给四周的观众，宇矜持的笑着，微微点着头算是打招呼，他根本不想去听那女孩在说些什么，他只知道这样的介绍根本就是多余的：就算还有人对刚才露的那一手毫不在乎，再过几分钟，所有到场的观众都会记住他的名字－"宇"。

一只猛虎被牵了出来，接着又是一只，两只森林之王显然早已厌倦了这样的表演生活，懒洋洋的毫无斗志，精神也委靡不振。

但虎终究是虎，更何况马戏场里无遮无拦，老虎只要稍稍动动爪子，就可以随便把观众席上任何一个人抓过来当点心。

所以当驯兽师松开了两只虎颈上的圈套、而自己则远远地躲到了后台的时候，观众席里发出了一阵骚动和惊呼。

阳光从顶蓬射进来，把场内中央的宇照得浑身通亮。场内逐渐安静下来：没有道具、没有解释，完全不似以前所熟悉的驯兽表演。没有人知道接下来究竟会发生什么，人的本能让他们感到一丝恐惧。

两只瘦弱的虎，一个瘦弱的人。

老虎抖抖身上的灰尘，在场内慢悠悠地踱起步来。它们看起来似乎已经饿了很久，肚子扁扁地贴在脊梁上，尾巴无力地垂着，而那种贪婪则毫无隐瞒地显示在脸上。

但是它们还并不急于动手，只是在场边来回的溜达，有一只甚至跳上了场边的台阶，伸出爪子试图去骚扰最近的观众，引起场边又一阵恐慌的骚动。

前排的观众纷纷后撤，空出了一大圈的空位。而宇还是双手平摊，他抬着头，闭着眼，一动不动，似乎完全没有感觉到身边的危机。

两只老虎绕着宇转了好几圈，虽然已经饥肠辘辘，虽然猎物看上去确实完全没有设防，但天生的警觉仍然提醒它们不能落入圈套，它们死死地盯住宇起伏的胸膛很久，像是要确定眼前的这个人真的是活物。

一只外形略为瘦小的虎转到宇的面前坐下，



它背转过身，尾巴一甩一甩的，显出一付悠闲自在、对宇毫无兴趣模样，过了一会甚至打起了哈欠。

可观众席中已经传来了尖利的惊叫－就在此时，另一只猛虎无声地跃了起来，从背后向宇发起了突然袭击！与之相呼应的，前面那只做状打盹的老虎，也倏地转回头，向宇猛然扑去！

这一切都发生在电光火石般的瞬间，绝没有人能够躲过这样的夹击，观众席上已经有人掩面而泣，不敢再看这残忍的一幕。

“砰”的一声巨响，两只猛兽在空中撞在一起，然后狠狠地摔在地上，而原本好端端站在那里的宇，却早已不见。

老虎显然被对方撞得很疼，它们互相撕打着，发出愤怒的吼声。

一声清亮的口哨从头顶传来，老虎停止相互间的争执，抬起头向上望去——

是宇，就像他出场时那样，潇潇洒洒地双手抱胸，倒挂在钢丝横梁上飘飘荡荡。没有人知道他是怎样脱身的，他的身形就好像化在了空气中一样，转瞬之间就出现在了半空中。

被戏弄的猛兽显然发怒了，它们跳起来，试图用爪子去抓半悬着的宇，可是宇实在挂得太高、与地面差得太远，无论老虎怎么努力跳跃，都只是徒劳。

掌声再一次响起，这一次其中还夹杂了对老虎无奈的哄笑声。两只老虎已经被折磨得精疲力尽，它们颓丧地卧在地上，不甘心地盯着晃来晃去的宇，发出令人心悸的吼叫。

宇微笑着吹着口哨，在空中对观众行着注目礼，然后一扭腰，就像开场那样，轻松而优雅地从空中跃下。

他当然可以平平稳稳地着地，没有人怀疑这一点，因为所有人都已经在一开始领教过这招。可是他似乎忘了现在情况已完全不同，底下的两只饿虎正眼巴巴地等着他掉下来呢！

宇身形甫动，一只猛兽已经激动地人立起来，伸出巨掌准备给宇致命一击！另一只也不甘示弱，张开大口等着猎物的自投罗网。

宇就像块实心的原木，头下脚上的飞速而下，可就在离老虎还有两个头的距离时，他忽然轻灵地一个翻身，稳稳地坐在了空中！

观众一片哗然，他们无法相信自己的眼睛。空气中一片透明，看上去什么也没有，在这短短的一瞬间能够翻身本来已属不易，更不用说悬空坐在那里了，这已完全超越了人们能够接受的物理常识！

但那两只老虎显然对人类的什么物理常识问题根本没有兴趣，它们聚集了最后一点力量，嘶叫着向宇狠狠地扑去！

宇双手一抖，中指左右轻弹，两只刚刚跃起的老虎就像按了暂停键的录像画面，表情凝固着一动不动地停在了半空中！

宇张开盘坐着的双腿，像是被钢丝牵引着一样，慢慢地落到地上。他伸开双手，做了一个外推的手势，两只被定身了的老虎就像充足了氢气的气球，从空中平平地滑过，在观众席的上方环绕一周，又平平稳稳地停在了场地的上空！

“魔术！真是精彩的魔术！”人群中爆发出极为热烈的掌声。

宇的嘴角轻轻抽动了一下，微微地笑了。

他知道那些人在喊什么。魔法和魔术，在他接触到的这种语言中是一个单词，但观众在这个时候喊出来，更多的是对他表演的认可。

他们觉得这是假的，尽管，这一切事实上都是真的。

宇无所谓。他相信，总有一天，这个世界的人们会知道，他，宇，所展示的一切，都是真实而神奇的东西。

该是退场的时候了，宇略略欠了一下身子，算是当作对观众的回礼，然后轻轻拍了一下手掌，两只本来直挺挺僵悬在半空里的老虎，像是被解除了禁锢的木偶一般，忽地一下跳回场地当中。

按照正常的顺序，老虎应该回到宇的身旁，然后宇拖着它们一起向观众摆几个姿势，整个节目就算顺利结束。

可是意外偏偏就在这最后的关节上发生了。

不知是真的被饿得太久，还是对这样的表演已经产生了厌烦，总之，当两只老虎的爪子刚刚落地的时候，其中那只稍小些的就忽然烦躁不安地大吼起来，还没等宇做出任何反应，老虎一翻身跳上了无遮无拦的座位席，扑地把一个毫无防备的观众按倒，低头就是狠狠一口！

一股血柱喷射出来，伴随着一声嘎然而止的惨叫，几排白色的塑料座椅顿时一片血红！

马戏场中彻底乱套了，前排的观众跳起来夺路而逃，撞倒了后排尚不知所措的人们，人挤人、人压人、人人都想逃出门去，可慌乱间谁都没法逃走，而人群之间的互相践踏又再一次激起了群体的恐慌情绪。

那只撒野的老虎似乎被鲜血引出了本性，它踏着脚下的猎物，仰起头得意地咆哮起来！

人们更加惊恐不安，一些胆子小的吓得钻到了椅子底下，抱着头簌簌发抖。

宇第一个回过神来：真的出事了！他双手一分，整个人便从场地上横空掠过，手指同时向两边一弹，两只原来还神奇活现的猛兽，一下子又变成了泥塑浮雕一般！

宇再挥挥手，四肢僵直的老虎便再一次飞到了场地正中。不过这一次宇没让它们恢复自由，几个工作人员跑上来，七手八脚地把老虎抬到了后场的铁笼中。

宇轻轻地从空中落下，把受害者抬起来，平放在过道上。几个胆大的观众也围了过来，想看看究竟是谁这么倒霉。

这是一个年轻的女孩，看上去大约18、9岁的样子，染成金黄的长发散乱地披着，露出根部的黑色。身上那件白色长裙已被虎爪撕破，浑身粘满了血污，几乎已分不清哪里是衣服、哪里是皮肤。宇把手伸在女孩鼻下探了探，女孩已经没有了呼吸，嘴唇金纸般苍白，眼睛半开着，呆滞的目光中看不到一丝神气，只有微微颤动的睫毛，表现出生命最后的顽强挣扎。

宇托起女孩的头，把颈部转过来，一个清晰的咬痕出现在他的面前，伤口不大也不深，但被咬断的是颈动脉，已经足够致命。

女孩的血仍在汩汩地流着，已不似先前那般喷射而出。围观的人中有几个略懂一些紧急救护的，看到这也只能摇摇头叹口气：算了吧，这个女孩已经没救了。

宇做了个手势，让围观的人往后退一些。他的左手继续托着女孩的头部，右手轻轻一抖，掌心间



忽然就多了一个闪着幽幽荧光的绿色小球，他轻轻的用手抹过女孩的面部与颈部，绿色的光雾就随着他的手势弥漫，很快的，女孩的整个身体都被这种奇异的绿色光雾所笼罩着，像是一种古老的祭祀礼，神秘而又可怖。

一阵微风吹过，绿雾随风而散。当人们再次围拢过来的时候，已经不敢相信自己的眼睛。

女孩好端端地躺在那里，脸色红润，神情安逸而端庄，她的眼睛紧紧闭着，血渍和污迹早已荡然无存，颈部的伤口变得只有一枚硬币那么大，而且还在慢慢地收缩着。

当那伤口缩小到肉眼已无法辨清的时候，女孩长长的睫毛眨了眨，紧接着又是一下，随着一声长长的叹息，她睁开了双眸。

“哦……”四周一片惊叹声，宇抬起头，这才发现身边已经站满了人。原来就在他治疗女孩的时候，神奇的绿光把一些原本已逃到门口的人们吸引了回来。

“你……我……发生……发生什么事了？”女孩用力撑起上半身，她惊讶地看着四周的人们，那些人们也同样惊讶地看着她，“我……我怎么会……躺在……躺在地上？”

“放心吧，你什么事也没有，只是摔了一跤而已。”宇温柔的说，“我把你搀起来了。”

“真的？”女孩有点不相信，她摸了摸自己的脸部和头颈，那里已经变得和先前一样的柔滑，确信真的一切无异之后，这才红着脸说，“不好意思，我……我自己也不知道怎么……就……就糊里糊涂地摔倒了……谢谢……谢谢你……”

宇摇摇头：“没事，谁都会有摔跤的时候，你只是特别不巧而已。”女孩吐了吐舌头，调皮地笑了一下，宇这才发现她笑的时候鼻子会像手风琴一样皱起来，

可爱得就象一个放大了的娃娃。

他伸出手，对女孩说：“我的名字叫宇。”

女孩抓住他的手臂，用力站了起来。她拍了拍身上的尘土，也向宇伸出了自己的右手：“我叫小蝶，谢谢你帮了我。”

宇稍稍犹豫了一下，但没容他多想，小蝶的温腻柔肤，就已经把他的手紧紧握住。

宇真的成了知名人物。

这本来就是一个不大的小镇，小的就连小狗打架都可能成为人们茶余饭后闲谈的话资。宇本来就是马戏团演出的焦点，这一次更是成为了人们注目的中心。

有更多的人知道了宇的名字，也有更多的人每天都来到小镇中心的大马戏场中，为的就是看一看这个神奇男孩的风采。

马戏团本来只打算在这个偏僻的北欧城市里呆上几天的，这样一来，倒也乐得继续留着多赚些钱。毕竟艺人们四海为家，随便在哪里都是一样的。

而宇却只是为了小蝶。

那天晚上，宇在床上辗转反侧，怎么也无法平静下来。小蝶害羞的笑容始终在他眼前浮现，那腻滑的感觉也残留在掌心之中，久久不能散去。

他不知道自己是怎么了。当小蝶把手抽回、对着他嫣然一笑，又转身翩翩离去的时候，他的心里就像被什么东西抽干了似的，有一种酸酸甜甜的痛。

他只想再见到她。

但她就像真的化做了一只蝴蝶，再也没有出现。

小镇的风，来的快去的也快。

老虎再也没有出格的事情发生，而马戏团总是重复着那老一套的东西，渐渐的人们也看腻了，哪怕是宇的出场也不再能让观众兴奋。

宇每天都满怀希望的上场，睁大了眼睛在观众席上仔细地搜索，希望能够发现小蝶的影子，可每天他都带着失望而回。

离开这个城市的时候已经到了。

这是最后一个夜晚。天上没有月光，星星密密麻麻地布满了天空，像是一条银色的天河。

一道流星划过天际，接着又是一道。宇眯着眼睛坐在马戏场入口的台阶上，痴痴的望着夜空。

天堂岛的人们，是不是也被这样的星光所注视着？

他忽然有点想家了。

“要离开了吗？”

宇猛地回过头，是她！那只美丽的蝴蝶！依旧是金黄的长发和飘飘的白衣，在朦胧的月色下显得格外动人。

“是……是……你？”

小蝶咬着嘴唇款款走过来，夜风吹动她的长裙，女孩就像浮云般飘到了宇的面前。

“怎么，不欢迎我？”

“不……不……”宇有点手足无措，说话也带着颤抖，“我……你……你怎么……怎么来了？”

小蝶走到宇身边坐下：“我是来谢谢你的。”

“谢……谢我？”一阵如兰似麝的香气袭来，宇年轻的心怦怦狂跳起来，“你……你上次……上次不是已经……已经……”

“可是那次你并没有告诉我究竟发生了什么事啊？”小蝶转过脸来，盯住宇的眼睛，“还是第二



天别人告诉我，我才知道的，你救了我的命。”

星光迷离，小蝶的眼睛却如一泓秋水般清澈迷人。

“你说，对一个救命恩人，我该怎么感谢他呢？”

宇的脸通地一下烧了起来，幸亏是深夜，星光下看不清他脸红的样子，但一股热力已经无法抑制地从他体内燃烧出来，在这柔情蜜意的星夜里，在这夏夜小虫浅浅地低吟声中。

小蝶轻轻闭上了眼睛。

（未完待续）

2002年7月新作发售情况表

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
	PLAYSTATION			
炸弹人梦幻赛跑(廉价版)	ボンバーマンファンタジーレース(PSone Books)	RAC	HUDSON	7月11日
桃太郎传说(廉价版)	桃太郎传说(PSone Books)	RPG	HUDSON	7月11日
幻想水浒传(廉价版)	幻想水浒传(PSone Books)	RPG	KONAMI	7月11日
皮诺比大冒险	ピノビィーの大冒険	ACT	HUDSON	7月18日
水夏	Water Summer	AVG	PRINCESS SOFT	7月18日
假面超人	反面ライダーヒーローズ	ETC	BANDAI	7月18日
凯蒂猫的家	ハローキティのわうちにわいでよ!	ETC	BANDAI	7月18日
	PLAYSTATION 2			
幽灵猎人	ゴーストヴァイブレーション	AVG	EIDOS	7月4日
寂静岭2~最期之诗	サイレントヒル2最期の诗	AVG	KONAMI	7月4日
泰山~自由之岛	ターザンフリーランド	ACT	UBISOFT	7月4日
幻想水浒传3	幻想水浒传Ⅲ	RPG	KONAMI	7月11日
飞空之舞4	エアロダンシグ4ニュージエネレーション	SLG	SEGA	7月11日
我的暑假2~海之冒险篇	ほくのなつゃすみ2海の冒险篇	AVG	SCE	7月11日
我很小	ボクは小ちい	AVG	胜利	7月11日
实况超级职业棒球9	实况パワフルプロ野球9	SPG	KONAMI	7月18日
狂热节拍~新曲珍藏篇	ビートマニアⅡ DX 6thスタイルニューソングスコレクション	音乐	KONAMI	7月18日
捉猴2	サルゲッチュ2	ACT	SCE	7月18日
恐怖惊魂夜2~监狱岛的童谣	かまいたちの夜2~监狱岛のれらべ呗~	AVG	CHUNSOFT	7月18日
恐怖惊魂夜2~监狱岛的童谣(特别限定版)	かまいたちの夜2~监狱岛のれらべ呗~限定版スペシャルBOX	AVG	CHUNSOFT	7月18日
电车GO! 旅情篇	电车でGO!旅情编	SLG	TAITO	7月25日
3D格斗工具2	3D格斗ツクール2	ETC	ENTERBRAIN	7月25日
乔乔的奇妙冒险~黄金的旋风	ジョジョの奇妙な冒险 黄金の旋风	ACT	CAPCOM	7月25日
小精灵世界2	パックマンワールド2	ACT	NAMCO	7月25日
	NINTENDO GAMECUBE			
迪斯尼明星足球	Disney Sports Soccer	SPG	KONAMI	7月18日
沙滩排球	ビーチ スパイカーズ	SPG	SEGA	7月18日
精灵鱼的冒险	MUTSUとのはほん	AVG	TOMY	7月19日
超级阳光马里奥	スーパーマリオサンシャイン	ACT	NINTENDO	7月19日
神机世界	神机世界エヴォレシア	RPG	ESP	7月26日
	GAMEBOY ADVANCE			
游戏王7~决斗都市传说	游戏王デュエルモンスターズ7决战都市传说	TAB	KONAMI	7月4日
信长异闻	信长异闻	SLG	GLOBOL	7月4日
怪兽之门	モンスターゲート	RPG	KONAMI	7月4日
樱桃小丸子嘉年华会	さくらももこのウキウキカーニパル	ETC	NINTENDO	7月5日
冰河纪	アイスエイジ	ACT	UBISOFT	7月13日
迪斯尼明星足球	Disney Sports SOCCER(反题)	SPG	KONAMI	7月18日
蜜蜂双子星	ピノビィー&フィービイー	ACT	HUDSON	7月18日
古惑狼 Advance	クラッシュ・バンディクーアドバンス(假题)	ACT	KONAMI	7月18日
终极火热职业摔角~梦之团体运营!	ファイナルファイヤーブロレスリング~梦の团体运营!~	SPG	SPIKE	7月19日
魔界之门 Zero	ブラックマトリクスゼロ	RPG	NEC	7月19日
超魔界村R	超魔界村R	ACT	CAPCOM	7月19日
迪斯尼美式足球	Disney Sports American football(假题)	SPG	KONAMI	7月25日
迪斯尼滑板	Disney Sports Skateboarding(假题)	SPG	KOMAMI	7月25日
泡泡龙时代	パブルボブル OLD & NEW	ETC	MEDIAGATE	7月25日
幽灵陷阱	ゴーストトラップ	AVG	EIDOS	7月25日
花店传奇 GBA	わ花屋ちん植物语 GBA	SLG	TDK	7月26日
可爱机器人 GBA	カスタムロボ GBA	ACT	NINTENDO	7月26日
	DREAMCAST			
天堂岛~永远的圣殿	エリュシオン~永远のサンクチュアリ~	AVG	NEC	7月11日
水夏	水夏~SUIKA~	AVG	PRICESS SOFT	7月11日
	XBOX			
魔幻斗法	マジデスファイト!	ACT	TAKUYO	7月4日
疯狂出租车3	クレイジークスシー3ハイローラー	RAC	SEGA	7月25日

注:以上发售表的统计时间为6月10日,表中游戏的发售日有变动的可能性。编译:宇部

次世代传媒联盟 新书及邮购信息

第二版发卖中



《电软增刊》
（附赠光盘）
定价 18:00 元

共搜集历年精彩高达模型、军事人物模型、游戏动画人物手办 1400 余帧，均为玩家所深爱，极具观赏与收藏价值。140 面全彩铜版纸豪华印刷，附赠配套高达游戏 **VCD** 光盘，价格超值。详见本期封 3 广告。

7 月 3 日发卖



《电玩新势力》第 9 辑
定价:6.80 元

本期《电新》有飞龙 **ORTA**、**FF Ⅺ** 片头动画、穿越时空主题曲、梦幻之星在线全传、沙滩排球、机动战士高达、日本 **VF** 大赛实况等精彩内容。并播放本刊记者独家拍摄的美国 **E3** 展现场采风及暑期买机大全防骗篇等。

现正邮购发卖中



《游戏批评》第 15 辑
（第二卷 B）
定价:6.50 元

本期《游戏批评》特编辑“小不正经之奇文共赏集”，凡历年来《电软》及所出图书所刊之搞笑内容如电刑室手记、游戏中毒症、乌鸦与鸽子、电软大乱斗等文章及相关插图漫画悉数收录，为〈电软〉文献收藏版。





RPG 幻想事典
每册均价 8.80 元

RPG 游戏出现过大量神话和民间传说或幻想中的怪物、神祇、历史器物。本书将告诉你出处和游戏中演化的结果。

少女漫画方舟
每册均价 8.80 元

少女漫画以其唯美的画风，清纯的故事吸引了无数漫画迷，本书将介绍少女漫画起源及历史、演变和划时代的作品。

樱花烂漫
每册均价 8.80 元

展示《樱大战》中活泼可爱的花组美少女，介绍《樱大战》的游戏、动漫系列作品和周边产品，使你大饱眼福。

“集中营”的日子
每册均价 8.80 元

国内第一本游戏刊物《电子游戏软件》创业辛酸史，小编成长历程及趣闻轶事，玩家恩怨情仇，与杂志共度流金岁月。





GB 玩家必备工具书

上世纪 GB 游戏大回眸

20 世纪 GB 全书（上、下册）

定价 23 元

口袋本 640 面
20 世纪 GB 大事记
GB 之父横井军平物语
100 部 GB 名作回顾
上千部 GB 游戏简介、GB 秘技
20 余部 GB 名作权威攻略

超值!!





最新完全修订版

超 GAME BOY 特辑

定价 15 元

口袋本 320 面
新世纪 GB 大事记
2000－2001 年底最新 GB 游戏介绍
口袋妖怪水晶、合金装备、勇者斗恶龙 3、樱大战、游戏王、星海传说等 16 部 GB 新大作最强攻略

少量库存现书

《电软 2000 年合订上》 **定价:28 元**



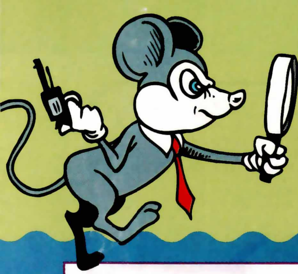
赠 凡邮购 2000 年合订上，均免费赠送 2001 年东京游戏展或美国 E3 展光盘一张，邮购时请注明所选光盘。

注意：《电软》除 2000 年合订上，其余合订本全部售完，请勿邮购。

各期杂志邮购信息

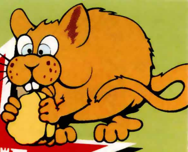
- 《电玩新势力》VCD 光盘，第 2、3、5 期、9 期（7 月 3 日出版）及以后各期。定价：6.80 元。（注意：第 1、4、6、7、8 期已全部售完，请勿邮购）
- 《游戏批评》第 3、5、7、8、10、11、12、13、14、15 辑，每辑 6.50 元。第 9 辑（附赠美国 E3 展 VCD）8.00 元（注意：第 1、2、4、6 辑已售完）
- 《电子游戏软件》2002 年第 2、4、6 期（附赠游戏音乐 CD）7 期及以后各期，每册 8.40 元。（注意：第 1、3、5 期已全部售完 ，请勿邮购）

汇款地址：北京 6129 信箱发行部　　邮编：100061　　电话：(010)64472177　　所有图书杂志邮费免取



谁动了我的“点心”？？

你最爱的《电新》所剩无几！





电新VOL.7

5月18日第二版
再创销售飓风
20首精彩MTV
不能不欣赏
(双光盘)定价:10元



已售完



电新VOL.8

GC生化危机BOSS战
KOF2001连续技·VR4大赛
罪恶工具XX/灵魂能力
定价:6.8元



已售完



电新VOL.5

FFXI·铁拳4·灵魂能力2
VF4霸王之战·三国志VIII
异度传说前传/决战2MTV
定价:6.8元





电新VOL.6

三国志战记·零式枪手
DOA3CG欣赏·心跳2MTV
KOF2000究极连技
定价:6.8元



已售完



电新VOL.3

合金装备2最终之战
魔颤终极难度爆机法
电软电新小编格斗半决赛
定价:6.8元





电新VOL.4

FF飞空艇历史·格兰蒂亚XT
电软电新小编格斗决赛
吉翁前线CG·心跳3完美结局
定价:6.8元



已售完



电新VOL.1

真三国无双2·鬼武者2
最终幻想X最强召唤兽
死或生3·CVS2精彩对战
定价:6.8元



已售完



电新VOL.2

玉茧物语2·街头涂鸦XB
十四年间的最终幻想
铁拳4对VR4·罪恶工具X
定价:6.8元



电软2002年6月号



赠



CD曲目

01	魂之利刃片头曲	11	ICO片尾曲
02	鬼武者2片头曲	12	寂静岭2片头曲
03	FFIX片尾曲	13	王国之心片头曲
04	合金装备2片头曲	14	心跳回忆3主题曲
05	罗德岛战记	15	KOF97雅典娜场地BGM
06	宿命传说片头曲	16	侍魂3娜克露露场地BGM
07	异度传说插曲	17	天诛2片头曲
08	穿越时空片头曲	18	莎木主题曲
09	超时空要塞	19	樱大战2主题曲
10	高达W主题曲	20	恶魔城月下夜想曲片尾曲

电子游戏软件增刊



赠



第二版已于5月20日上市

定价 18 元

高达、军模、游戏手办超过1000款
附赠高达游戏特辑VCD光盘，
再现高达游戏的宏伟场景
进口铜版纸豪华印刷+VCD=完全超值

注意：《电玩新势力》只能邮购第2.3.5.9及其后各期，其余全部售完，请勿邮购。

邮购地址：北京6129信箱发行部　邮编：100061　电话：(010)64472177
(请在汇款单附言栏写明所购书刊名称及期数，地址要详细　邮资免取)

优迪的工作室～葛拉姆娜特的炼金术师～

PS2	厂商：GUST	发售日：2002.6	
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

主角变化了乐趣却倍增了!

让“工作室”FANS苦苦等待的系列第四作终于揭开了她神秘的面纱。本作的故事发生在距前作200年后的世界。主人公是炼金术士优迪，她的任务是在葛拉姆娜特遗迹中寻找秘宝，系列中第一次引入迷宫系统。新的“工作室”是不是更有意思呢?



靠随意组合来制作最强的药品吧!

将不同的物品经过调和组成宝物的“调和”系统依然健在。本作中的调和系统比起前作更值得玩家仔细琢磨。而且，新作中连武器和道具也可以进行调和。原来宝物的属性在经过调和后会被继承下来，也就是说只要玩家靠不断调和，就可以组成最强的宝物。新系统对你的吸引力如何? 怎么样，快来试试全新的调和系统吧!





←↑武器与装备品也可以调和，优迪真是文武双全。

这回宝物的入手方法有了许多变化

在以前的作品中，只要将“采取场”的敌人打倒后就可以得到相应的宝物。而在本作中，宝物的获得却要自己到迷宫中去寻找才行。这样一来，“工作室”系列的RPG味道更浓了，FANS也该满意了吧!



←在迷宫中有许多贵重宝物在沉睡。

E.O.E.～崩坏的前夜～

PS2	厂商：EIDOS	发售日：2002.5.23	
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

救出与武器融为一体的恋人

简单的操作系统与大魄力战斗场面结合的3D动作游戏，一直是新世代主机偏爱的类型。而《EOE崩坏的前夜》，就是这样一款迎合流行口味的作品。游戏的目的是操作主角拯救被融合在究极武器——“威斯塔姆”中的恋人。主角的恋人可以变形为长枪或剑等形态，而利用每个形态的特殊技，是通过各种特殊地带所需要掌握和研究的。另外游戏中还加入了新的动态反应系统，这个系统要求玩家在敌人攻击的瞬间按下指定按键，否则就会遭到攻击。所以游戏当中一定要注意力集中。

究极的武器「利卡基」





主角的武器利卡基一共可以变成10个形态，当变成其它形态后可以作出各种特殊攻击，而主角也可以借此通过许多特殊地带。另外当武器修出特殊技后可以根据其将区域内的敌人一扫而光。

魄力满点的战斗画面





←↓各个方向出现了敌人，如果不把他们都消灭就无法拯救恋人。凭借利卡基的力量去消灭一切阻挡去路的人吧!

4连打就是重要的必杀技!

利卡基的不断切换可以使出多段连续技，连续段数越高给敌人的伤害就越大，在面对许多强大敌人的时候，就必须靠这种连打的方式才能消灭。玩家在熟练掌握这个技巧之后，就可以节省宝贵的必杀技了。



←超魄力的映像发动，必杀利卡基发动，敌人一扫而光。

梦幻之星在线前传I&II(GC版)



GC			
厂商：SEGA		发售日：2002年夏预定	
类型：RPG	价格：6800日元	其他：网络对应	

超级网络RPG代言人降临游戏方糖!!

制作上非常顺利的GC网络游戏《梦幻之星在线前传I&II》，已经于5月31日开始在部分早已申请测试的玩家中进行了β版的测试，并同期进行了GC网络承载能力的各种测试。这些玩家中大部分都是从DC版就开始玩的PSO的超级FANS，软件制作方和网络服务商承诺，测试者所有提出的合理改进要求都将在《梦幻之星在线前传I&II》的正式版中得以实现。而除了追加特殊武器和增加敌人类型以外，GC版还追加了许多原创全新的内容，比如地图和职业。面对种种新要素的加入，使得这款PSO新作，更值得玩家们的关注。下面就是最新获得的情报，在新的预报中，你将被崭新的内容吸引住。

新的舞台——海岸

碧蓝的天空，广大的沙地与钻石之海。这就是在GC版PSO中将武器能力最大极限引出的美丽舞台——钻石海岸。当然这里不光是拥有美丽的景色，这里吸收了钻石之力的怪物也是相当强大的。



↑尽管画面很华丽但是敌人也非常强大。

装备全部焕然一新!特殊武器登场

在DC版中拥有特殊造型与强大力量的特殊武器获得了玩家的一致肯定，在本作中除了保留了前作中的特殊武器外，还增加了近40%的新武器，其强大的力量是每个PSO玩家都想得到的。



十字短刀

↑被打倒的敌人身上全带有十字伤痕的传说中的小剑。威力惊人。



屠龙刀

↑将龙击倒的勇者所持有的大剑，拥有发出爆炎的特殊能力。



GC版加入了两个新种族的角色

GC版中，增加了两个新角色。这次的新角色法玛是擅长格斗的魔法使，相信这个角色的出现弥补了以往魔法系角色TP用尽后生存能力低下的缺点。而人类忍者的加入使得战斗的方式更灵活，战术也更加丰富。



新角色一同挑战未知，能给人新鲜的感受。



法玛

人类忍者

电新VOL8CG观光园

电新VOL9收录内容预告!

这次收录了官方所公布的最新画面，从新场景到新角色，从新敌人到新武器，无一不尽收在电新中的《劲作摩天轮》栏目中。让喜欢PSO的玩家看了之后大呼过瘾，让没有接触过这个游戏的玩家也对PSO感兴趣。大家千万不要错过哦!



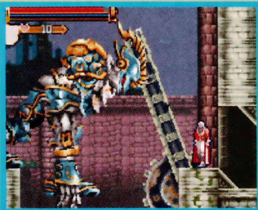
NEWGAME 编辑点评 NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

5月11日～6月10日

游戏

分数	总分：31	总分：31	总分：30
游戏	恶魔城 白夜的协奏曲	实况世界足球2002	—U—深海部队
机种	GBA	PS2	PS2
厂商	KONAMI	KONAMI	IREM
类型	ACT	SPG	STG
媒体	卡带	CD	CD







恶魔城 白夜的协奏曲：GBA版“恶魔城”第二弹。画面上完全发挥了GBA的强劲性能。游戏的系统大部分继承了“月下夜想曲”，玩过该作的朋友一定会深受感动。

实况世界足球2002：KCEO向WE看齐的最新作，系统上承袭WE，十分容易上手。而游戏的整体风格上仍然保持，画面细腻，人物造型逼真，令人满意。

—U—深海部队：“海底大战争”的三维版，游戏类型依旧是射击，操作感也与二维原作一样爽快。对于喜欢射击游戏的玩家来说，本作实在不可多得。

评论人

风林



制作完成后才发现木木给了很多6分，算是蛮吉利的数字吧（笑），希望大家在本月也能有好运气。淡季的关系，本期没有上３５分的重量级游戏，日本正在热卖的也仍旧是借助世界杯狂发的WE６，连一向销量惨淡的FIFA系列都卖到了１０万本呢！

- 恶魔城 白夜的协奏曲：也许不开声音的话会比较令人满意（笑），不过音效的不足并不会影响恶魔城FANS对游戏的喜爱。画面的完美令人惊异，在GBA上绝对算得上出类拔萃。游戏的缺点是流程过短，剧情简单，与“月下夜想曲”相比还稍显单薄。不过既然是掌机上的游戏，宽容些好。
- 实况世界足球2002：有了“胜利十一人”谁还会把目光集中在“实况”上呢？从SFC到现在，实况系列一直在进化中，而本作更是在键位上完全舍弃了原先的设定，开始像WE靠拢。游戏整体水平不低，虽然无法企及WE的高度，但在众多足球游戏中也算出类拔萃了。
- —U—深海部队：略显沉闷的游戏，虽然IREM在射击感觉的把握上非常老道，但换成全三维后总是感觉有那么点变味。对于喜欢单纯射击游戏的玩家，本作也许太过复杂了。游戏将水下战斗的感觉完全再现，虽然同事们对画面交口称赞，不过个人觉得较一般。

天师



天语现在最期待的游戏是GC的——塞尔达传说。阳光玛莉则不在话下。XBOX方面，飞龙ORTA、莎木２大期待中！至于PS2，只能期望厂家多开发一些像是ICO这样有创意的作品，天语对PS2游戏更看重创意工夫，画面免谈。

- 恶魔城 白夜的协奏曲：天语玩的是卡带版。个人的不满点是地图乱，版面杂，因从未玩过PS版，竟有无从下手、莫名其妙之感。然而，阴暗而清晰的画面、多种小妖和巨大BOSS的反差、多样化的装备和攻击手段，终于使这款ARPG赢得了较大人气。
- 实况世界足球2002：真是很久没玩过这样夸张的足球游戏了，感觉像是街机VR射手。我觉得与正统派WE系列那种慢速运动相比，这游戏好就好在球员动作快，踢球时力度大。而画面也一改WE那种沉闷，显得比较清新，最适合天语这外行玩。
- —U—深海部队：IREM《海底大战争》的3D版。这样说并不夸张。画面稍微有一点点Q，画质特佳，在水下时感觉非常养眼。但是，到目前为止天语还不知道游戏的正确玩法，通过厂家之前公开的动画，直觉告诉天语这游戏可以一玩。

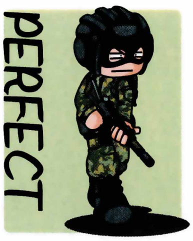
宇都



马上就要进入暑期了，这个七月将给沉闷的游戏市场带来冲击的无疑将是那个肯定好玩的阳光玛莉（等着看电软的深入攻略），而其它机种也不乏优秀之作。推荐PS2——幻想水浒３，捉猴２，GBA——魔界村，XBOX——疯狂出租车3等。尽情HAPPY吧！

- 恶魔城 白夜的协奏曲：吸取了上一代月轮的经验，这次的白夜在图像处理方面相当成功，使玩家不再为光线暗而苦恼了。另外本作很多方面更加接近于大人气的月下（PS），借助GBA的机能，发色数几到完美。唯一令人感到遗憾的是难度设计不高，降低了不少乐趣。
- 实况世界足球2002：很多习惯《WE》的玩家在初次上手这款实况时，一定会觉得很失望，无论在操作，速度感还是图像等方面都不能令人满意。其实如果抛开先入为主的因素来看本作的话，感觉KCEO一直追求的是有别于WE的真实足球的纯粹的游戏感，更适合一般玩家。
- —U—深海部队：描写潜水艇在海底阻击敌人与探寻宝藏的3D动作射击游戏。尽管有些Q版风格，但是游戏难度却不低，想要操作自如非得下一番工夫。另外除了在贴图精美的海底执行任务外，还可以冒出水面袭击敌人的驱逐舰和炮台，内容相当丰富多彩，推荐！

PERFECT



本月虚度…………………
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzzz

- 恶魔城 白夜的协奏曲：极力模仿恶魔城最强作“月下夜想曲”的GBA恶魔城！游戏加入了秘密卡片、魔法书组合等新系统，主人公的操作感也比前作“月之轮”的主角流畅。“白夜”在玩家中享有很好的口碑，笔者听到的最多抱怨就是——太短了，不过瘾！
- 实况世界足球2002：虽然同是KONAMI的手笔，但是KCEO的作品显然没有KCET的WE名声显赫。与WE6相比，2002在战术配合的严密性和丰富性上处于下风，但是2002的速度快、视点低，因此临场感较强，在世界杯月不妨换换自己的足球口味。
- —U—深海部队：操纵同盟军潜艇与帝国军战斗并搜寻深海秘宝的模拟游戏。色彩天然，光源柔和。但上手需要时间，操作难度较高。游戏中登场的潜艇虽然有Q版之嫌，但是种类很多。感觉唯一的缺憾是游戏节奏慢，似乎不适于长时间攻略。

36—40 强烈推荐　30—35 值得一试　1—29 素质一般

午夜湾岸

总分：27



机种：PS2
厂商：元气
类型：RAC
媒体：CD

元气小组利用系统246基板制作并移植PS2的热门赛车游戏。游戏的整体风格继承首都高系列，同样是描写了午夜时分在公路狂飙的故事。

GENKI还真是高产呢！频频推出“首都高”作品，本作虽然名字不是，但玩法却未见太大变化。与“首都高ZERO”相比，“湾岸”的画面实在算不上提高，甚至有退步。视点也减为两种，操作过分灵活，水平令人不敢恭维。街机版在日本很热，而家用版似乎没什么人气儿。

首都高”系列的翻版。速度感及格，操纵感因车而异。前方NPC车辆有时很碍事，想避开它们还不容易，因此没有找到感觉。另外一点，靠金钱来升级赛车的这种设计，天语尤其反感。这游戏似不如DC上的“首都高”。

据说是与首都高同出一辄的竞速作品，把玩了一会儿，速度很快，手感也算中规中距。由于游戏内容所限，比赛只能在晚上进行，所以看不见许多美丽的景色，使得这个真实类的赛车游戏有很多局限。然而独特的游戏系统还是别有乐趣的。

似曾相识的赛车GAME。描写都市暴走族夜间飚车的火爆历程。游戏速度感略显夸张，画面会因时间的推移发生稍许变化。但赛车意外的系统设计缺乏新意，赚钱的过程过于简单。如果什么地方都不出彩，玩家自然也提不起兴趣。

克罗诺亚排球 最强队伍决定战

总分：29



机种：PS
厂商：NAMCO
类型：SPG
媒体：CD

利用人气动作游戏“风之克罗诺亚”中的招牌人物制作的排球游戏。轻松简单，适合各年龄层玩家，是近期值得一试的大众游戏。

NAMCO对克罗诺亚的炒作可谓不遗余力。本作制作得还算有趣，操作简单，非常容易上手，而且多人对战也十分有趣。虽然没什么大毛病，但充其量仅仅是个小品而已，在看完世界杯后轻松一下倒蛮不错的。真正的看点还是8月即将发售的G2。

排球游戏，这是天语玩过的第一款。由于是PS上的作品，因此不能以现在的眼光来评判。总地说，画面不错，手感单纯而流畅。特别是超必扣杀，意外的爽快，镜头魄力大。欠点在于，角色面相丑陋，令人不悦。

在很早就公布的单纯运动游戏，到手后一试感觉并不失望。能在PS平台上作出如此亮丽的画面确实说明NAMCO还是非常用心的，游戏规则简单有趣，对喜爱排球运动的我来说很有吸引力，用摇杆操作起来相当舒适。标准的休闲类游戏作品。

色彩亮丽、动作滑稽的童趣游戏。虽然操作性与正统网球游戏大相径庭，但是也别有一番味道，更好的体现了多人游戏的混乱趣味，游戏难度很低，可以全年龄制霸！没有了著名选手和严谨规则，克罗诺亚排球重在轻松和休闲。

EOE 崩坏的前夜

总分：26



机种：PS2
厂商：EIDOS
类型：ACT
媒体：DVD

先与欧美推出并与本月在日本发售的全三维动作游戏。游戏感觉颇有日本味道，操作中规中矩。游戏最令人不满的是不能双人作战。

也许是“三国无双”的成功激发了厂商的干劲，这也是EIDOS敢于将本作在日本推出的主要原因。本作没有美版游戏一贯的通病，在人物动作方面制作得非常自然流畅，值得一赞。画面上也表现得不俗，在PS2的游戏中算是表现不俗。

EIDOS出品的美版ACT。有些地方看上去还真像“真·三国无双”系列，但说实话“真·三国无双”我都不喜欢玩——这外国人持剑乱打的游戏也就更没心思去关注了，起码不知道在玩什么。但游戏的画面还是不错的。

一直对这类3D的清版类过关游戏不是特别感冒，但确实有些挑剔的我还是比较认同这个游戏的，因为满意它的视角编程，个人认为有这一点就足够了，当然操作上也说的过去。对于欧美厂商出品的游戏，我们是否总戴着有色眼镜呢？

美国公司制作的日式游戏——这就是EOE给笔者第一印象。无论角色设定还是操作性，EIDOS都似乎在向日本风格靠拢，因此玩起来不像传统美版游戏那样生硬。游戏中角色可以更换不同的武器，并适时的开启开关，内容中规中矩。

DDRMAX –DDR 6th MIX–

总分：21



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：音乐
媒体：CD

让人汗流浃背的著名跳舞游戏，曾经风靡全中国。本作是KONAMI在PS2上推出的最新版本，其中收录了大量热门曲子，DDR迷不能错过。

虽然不知道现在对DDR还存有热情的玩家有多少，但KONAMI似乎仍旧孜孜不倦的推出新版本。玩法上的变化不大，对于已经将DDR掌握烂熟的朋友来说，那些闪电般的尖头也算不上不变态。至少MUMU家里的跳舞设备终于可以派上用场了。

KONAMI的著名系列。可惜出到第六作已经看不出什么新鲜感。如果只是歌曲不断变化以求舞步变更的话，往后无异自掘坟墓。天语知道科氏音乐游戏有相当多的铁杆，但家用机移植的各代作品，就不如街机那般吸引人。

早已经失去了新鲜感的作品还在频频亮相，那些曾经叱咤“舞坛”的时尚玩家早已销声匿迹，本作又打算赚哪类人的钱呢？时至今日，有谁还会为这种开发成本几乎为零的游戏着迷。一直固执地认为只有ENIX的纵情跳跃系列才是音乐游戏的金字塔。

冷饭中的冷饭！从曾经的准百万到今天的1万份！DDR见证了音乐游戏的兴衰史！DDR出到今天，虽没有大突破，但各项设定也算相当经典。玩家依旧可以充分享受音乐节奏与按键想配合的绝妙感受——但真正捧场的也许只有系列铁杆！

高山滑雪3

总分：29



机种：PS2
厂商：NAMCO
类型：SPG
媒体：CD

NAMCO曾大肆宣传的滑雪游戏，虽然整体水平不俗，但与专门制作体育游戏的欧美公司比较起来就稍显稚嫩了。人物形象是本作的最大败笔。

日本厂商很久都没有推出滑雪游戏了，NAMCO的这次尝试显然也没什么效果。片头CG居然令人联想起了“保镖”，而游戏的画面与GC和XB的几款美式滑雪差别很大，不知道是NAMCO没有认真开发还是PS2底力如此……感觉本作还不如EA的“SSX”。

非常出色的滑雪游戏。速度感保证了，技巧方面天语没有深入研究，但感受到单纯的速度爽快感。画面优秀。一开始看CG时，天语莫名其妙，干嘛要制作这无用的东西？看那些角色的表情就已经饱了。但游戏还是不错。

说实话，对滑雪游戏情有独衷的我对这款游戏几乎没有一点兴趣。不知是PS2的机能不够还是开发厂商的原因，游戏图像的表现实在太差，尤其是对高速滑行的雪板与地面摩擦时的效果非常不满意。还有就是赛道的设计未免太单调，速度感方面也有水分。

速度感与操作性均佳。角色设定也很有个性，让人过目不忘。不过在空中做花样的技巧确实需要一定时间的锤炼，给高手保留了展现自己的空间。但是赛道不够丰富（不够养眼），与XBOX和GC上的竞速游戏确实存在一定差距。

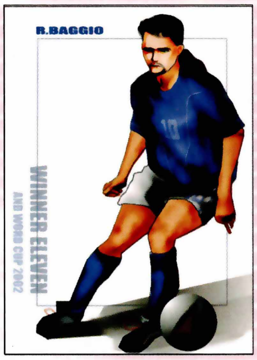
XBOX在降价后一周销量上涨到5000台，但随着GC的降价影响，周销量再度回落到3000台（GC降价后销量增加到20000台左右），前景不妙。



大墙画廊 vol.64

这期开始向大家征集真人版"漫画"故事，大家可以发挥自己的想象力，来丰富画廊。内容只要与游戏沾边即可，比如玩家的小故事，都可以拍成照片寄来，只要有趣就会刊登。对自己的表演有信心的玩家还等什么？

——又叫风林、又叫木木。



《永远的巴乔》 重庆 胡乱飞

虽然巴乔无缘世界杯，但相信每个精彩的瞬间都会印刻在球迷的心中。这次世界杯因为工作不能大过球瘾，遗憾，只能等重播了。



《生化危机3之烈焰燃烧》 江苏 邵明儒

太棒了！对于近期成日沉迷于生化中的木木来说，见到相关题材的画稿简直像见到亲人一样啊（笑）！邵读者在信中表示，这幅受到同学们的好评，这期风林也给本作品搬个"最佳表情赏"！



《霞》 河北 陈保卫

虽然霞是DOA系列的主角，但却一直讨好不到木木的兴趣。相比之下，使用摔技"名模"TINA更威猛些（笑）。



《圆桌骑士》 广西 卢凯

现在要重温这款经典只能用模拟器了吧？个人认为"圆桌"是CAPCOM动作游戏中的最高杰作，至今也没有游戏能够超越呢。还记得自己为了痛打SFC版，跑远路去游戏店COPY磁碟的景象。



《侍魂》 吉林 张笑尘

好久都没有见过这两位叱咤风云的究极波士啦。喜欢水姬的妖媚，虽然真侍魂当年因为太过火气而一直没能好好研究一下，遗憾遗憾。希望有机会去香港旅游的话一定带一套NG卡带回来（1200拿下）。



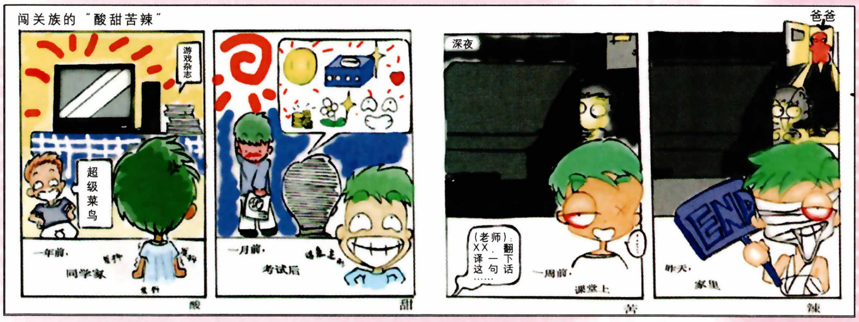
《宿命的对决》 杭州 曹阳

这俩活宝的恩恩怨怨我们已经研究得不少了，而且这样的宿敌也在很多游戏中出现过，惟独他俩得到大家的青睐，还是SNK有一套。



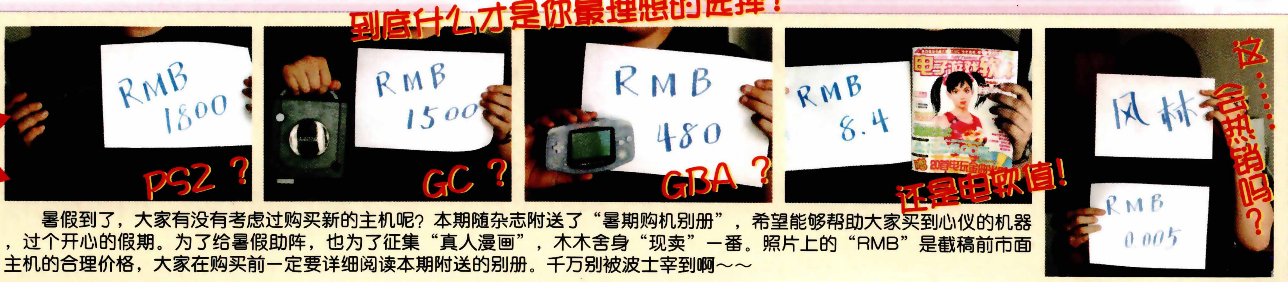
《头发》 吉林 梁木

记得红丸每次ROUND开始都要双手一抬，头发立马笔直，似乎有自己的一套梳理方法哟！而京的这手就实在够不人道，孰不知这样惊吓日久天长红丸要得"睡眠恐惧症"。

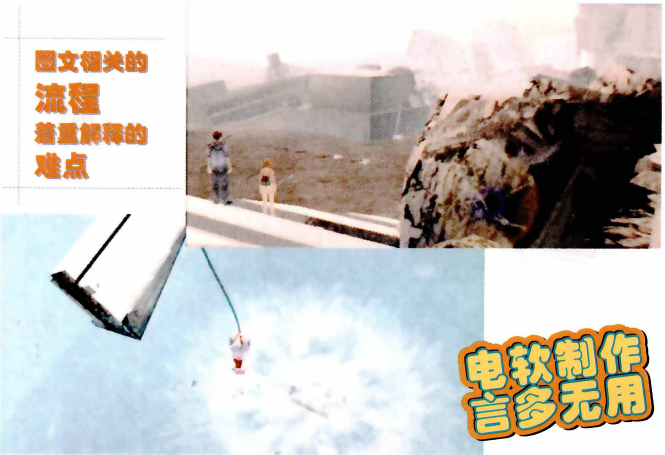


《闯关族的酸甜苦辣》 ??? （请作者速与木木联系）

木木暑期导购指南



暑假到了，大家有没有考虑过购买新的主机呢？本期随杂志附送了"暑期购机别册"，希望能够帮助大家买到心仪的机器，过个开心的假期。为了给暑假助阵，也为了征集"真人漫画"，木木舍身"现卖"一番。照片上的"RMB"是截稿前市面主机的合理价格，大家在购买前一定要详细阅读本期附送的别册。千万别被波士宰到啊~~



文：唐塔
编辑：斗13

绝体绝命都市

游戏创意非常出色，而且冲着它的大场景就值得一玩了。可惜PS2的处理能力跟不上，画面拖慢情况比较严重。游戏设定了七种结局，有好有坏，其中有些是要满足特定条件才会出现的。天语个人觉得，根据游戏本身的“游戏性”，我们只要看到结局1和2就足够了。游戏时我们受制于“口喝”，以及其他一些因素，想打出结局3和4在一些地方还要特别留意才行。

PS2	厂商：IREM	发售日：2002.4.25	
	类型：ACT+AVG	价格：6800日元	(虚拟3D音效使用)

游戏人物



●须藤真幸：《报都新闻》的记者。25岁。这回来到公司的首都岛支社采访大地震。喜欢喝水的点儿背一代男。

●相泽真理：还没来得及到海外去旅行，先被地震所困。与小狗相依为命的弱女。

●阵内晃二：30岁的自由摄影家。趁火打劫来到首都岛采访。

●比嘉夏海：家住游乐园附近，震后出来找弟弟的学生。

●西山编辑长：《报都新闻》的老编。前线组稿，宁死不屈。后被烧伤了脚，让主角背着。

●八田巧：土地造成局局长。首都岛地震的直接关系人。

●新崎良崇：首都岛设计者。被八田所蒙骗的老头子。

●村田信吾&村田美智子：被困在厦中的老年夫妇。非常疼爱自己的孙子。

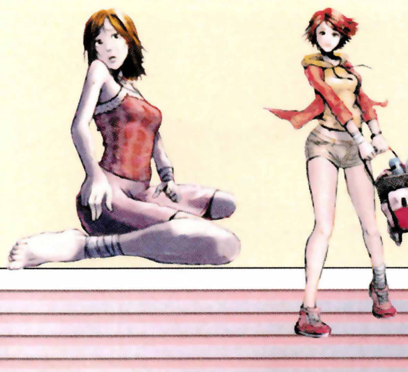
●杉山义博：死人一个。嵩原建设(株)所属的员工。

●堀田伸治：首都岛平崎病院大夫。

●都筑孝司：派出所民警。引导百姓避难。

●饭坂：民警。

●竹边幸：某珠宝店里的怪女人。



逃生开始...

>游戏从电车中开始

>通过前方的车辆前进

>动画之后通过钢筋来到桥上，进门，爬梯子，来到上方通路，可看到桥上的记忆点

>在记忆点的东方找到绿色轿车，拿到上面的背包

>通过楼梯来到上层，调查商店门前的牌子，取得指定的钥匙进入商店

>在商店里取得一个100日元的打火机，进入厨房

>取得一个中号瓶，从更深处屋内窗房爬出

>通过楼梯下行，听到一女子的尖叫

>到画面最南方取绳索(图1)，然后进入车厢，与女子对话

>将绳索固定在坐位上(图2)，营救女子

>女子叫相泽真理，真幸与她来到画面最北方，发生事件

>激励相泽后，来到画面南侧的梯子，从非常出口降下



←在此处小心取下绳子。



→行动之前，先与女子对话。

游戏操作

很容易上手的游戏。但要注意的是，关于主角在“动作”时的操作，必须准确。一般的，如果想让主角从某处踏空跳到另一处去，要加上助跑(按住×键前进)，到悬空处角色会自动跳跃——而当跳到另一处后，按摇杆的“上”方向即可让主角爬上来。

基本键位

□：MENU。通常可以对道具包中的物品进行查看、增删、信息的阅读等等。
△：ZOOM。
×：加速跑专用键。
○：动作键。控制“对话、开门、进屋”等。
R1：主角在地震发生瞬间的“防震”，也就是自我保护的动作。
L1：呼叫键。有时可以吸引来帮助。
L2:视点变化。按住则回到主视点。
R3：调出地图查看。

道具使用

在这游戏中主要起作用的是“水瓶”，分为小号、中号、大号。其他像是HP回复的ITEM，因为主角很少会掉血所以一般不用。水，只能回复口渴度，而游戏中时有出现的“饮料”类，却可以连同HP一起回复。

主角的道具包儿分大小，越大装的东西越多。有时东西装满了，要抛弃无用的ITEM，而一定要带上重要而有用的ITEM。

主角经常能拿到一些特殊的道具，可有可无，装备上则可以换一种外观——比如戴上太阳镜、戴上安全帽、戴上手套……等等。但没有实际用处。




→在货柜车里取撬棍。

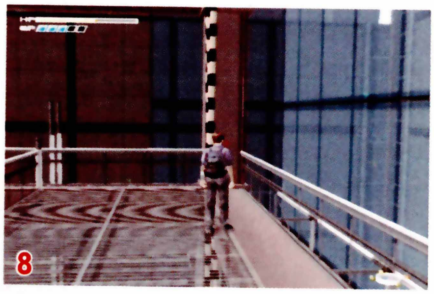

→这里有背包。


→近距灭火。


→这里练ACT操作。



→老实把伞交出来。


→拔杆子之后还得回去。

>从开着门的救护车中取得军手和包带

>向东走来到开着门的货柜卡车中取得一个撬棍(图3)

>进入旁边的空地，使用撬棍打开巴士的门

>去相泽指定的便利店(在画面的最东方)(图4)

>取得屋内的各个ITEM(不要拿太阳镜)，一定要拿到记忆点旁边屋内的背包

>出来后，往北走(有一个大铁球从楼上掉下)，到墙壁底下时会发生事件

>真幸拿起消火器沿马路向西走，在着火的地方使用(图5)

>从通路进入，来到上层楼内，得到杉山的明片

>往里走得到携带RADIO和雨伞

>出来后，从一冒烟警车旁的洞口进入大厦

>先往里走取得包带，然后出来通过房中的铁梁设法往上方移动(图7)

>与相泽会合

>出来后从一辆开着门的卡车中取得可灌油打火机

>下雨后，在大厦的柱子上取得地图

>相泽淋雨后真幸把雨伞给她(图6)

>进入画面最西方的店中与一女子对话，可能会有附加事件

>出来后往北走，进入一建筑中的大厦

>在二楼可取得一救急SET

>然后上三楼，与阵内对话后直奔五楼

>从五楼的另一处楼梯下到四楼，将杆子拔起来(图8)

>来到四楼堆着箱子的地方(图9)，经跳跃，找到通向三楼的楼梯，与相泽会合

>经楼梯下行，在记忆点处继续下行

>不用理会死尸，经梯子下行见到阵内，往里走发生事件

>经楼梯上行，会有激烈震动，当一红色机械落下后，通过它往上爬(图10)，然后一路往北

>从空中落下的脚手架的地方的安全一侧(图11)通过(注意最后要从红色高台的右侧滑下，则不会失HP)，三人会合

>出来后，真幸爬上消防车的梯子(图12)，经安全出口一路向上

>通过危险边缘后，先在右手处的屋内取得大背包，再从上层拿到地图并阅读

>从边缘地带返回(须特别小心，不要掉下。地震时赶紧按R1键)(图13)，在瓦砾处调查，发现“非常降下口”(图14)

>下来后，从一小开口处以主视点潜入，发现村田夫妻

>事件后，按照村田美智子指引的方向拿到钥匙并把写真交给美智子


←从此处可以回去。


←从红色机械找到活路。


←从稳妥处下来。


←通往“半坏的大楼”。


←注意地震时R1键保护。



←看地图后，找到这里。



→路线分歧点。



→在此处推倒牌子。



→在此处用钥匙开箱。



→跳跃时当心震死。



→房撞桥时，R1键保护。



→在梁上等待，伺机跳下。

>进入事务所，经楼梯下行发生事件，回去救相泽(事件后可选择不同分支(图15)。下面的路线是比嘉的“游乐园”路线)

>骑上路边的自行车，一直往里来到一汽车商店内

>下车，爬上坏的楼梯，下行推开汽车滑道入口处的挡板(图16)

>再骑上车沿滑道上行

>出来后，骑车沿屋顶棚走，然后沿着马路直奔游园地

>朝冒烟的地方走去，在一辆蓝色轿车旁推动看板，从BUS旁进入公园

>听到女孩呼救声，绕到她被困的地方将其救出，然后发生事件

>来到附近的存储箱(图17)，在81－120的箱体处使用钥匙，得到阵内的书类

>来到画面最东面的海边乘天鹅船出发

>经过倒塌的观览车一直前行上岸

>经过天桥并通过卡车跳到马路上

>真幸再经天桥通过屋顶把一辆白面包车推下去，接来比嘉

>经过一系列激烈地震(注意倒下的路灯)，可来到一给水车处

>通过此处停车场的屋根，经房顶跳到路上

>遇到警察饭坂，然后来到比嘉家中，出门时发生对话事件

>向北走，发生事件遇到都筑

>上天桥后，经连续危机来到记忆点(贮水池)

>沿唯一路线前进，经由激流中的房梁跳到台子上(图18)

>在激流上方的铁梯上发生事件，真幸前进时注意躲避水中的汽车，当水中的房屋撞到铁梯的一瞬(图19)，按R1键以免掉下

>通过长梯后会有一辆卡车从上方滑下，真幸应迅速跳到前方小轿车上面的铁梁上(图20)，然后伺机跳下

>天黑后发生事件，然后真幸和比嘉进入报社内

>拿到编辑长桌上的钥匙后进入资料室，取得发烟筒(必取)

>走出报社，在画面最北头的一辆白色面包车轮子下取得千斤顶

>在附近一灯光闪烁的有缝隙的铁栅栏门处使用千斤顶，进入大厦

>从一非常口上楼梯，见绿色非常灯后进入

>找到一明亮的办公室取得“家族写真”和“总务课钥匙”

>出来后到非常口附近的门使用钥匙进入总务课

>在窗户附近的一台电脑上取得“总务课内线番号表”，调查杉山的电脑

相泽家路线

>事件后，没有了道路

>到东面去，发现一不安定场所



>呼相泽，二人一起取下绳子

>在此处找到并搬运油桶、漆桶、轮胎

>用撬棍将BUS站的椅子打烂

>将各物组成一浮船



>下到激流中，控制方向躲避障碍物并上岸

>与相泽谈话事件时，选项关系到结局3

>下天桥来到市街，从记忆点旁半开卷帘门进入，取得高级太阳镜并装备（此镜可暗视），并拿一衣架，然后出来

>进入东南方向大厦，在里屋得一“军手”（当心被落石砸死）

>出来后往西，来到着火的公交车附近，往上爬到广告牌处

>在钢索处使用“衣架”道具后，滑到BUS里，启动BUS

>与相泽回家

>到家后有谈话事件，慎重选择回话（勿闯入相泽部屋？）

>相泽出来后二人骑自行车回到BUS处（中途小心地震。躲避）

>真幸到市街，直奔记忆点处的地铁站入口

>一路往下，在月台尽头车箱处找到小狗（忘记的话将是ENDING3禁止条件）

>在月台左手方向的铁轨处得到肩包(SHOULDER BAG)

>到倾斜车箱内，往里找到出口

>在一损坏的墙壁处使用撬棍

>来到水道，至此，则一路往上走即可（中途有“下水”、“地下铁”、“调节池”对话选项）

>走出水道后来到地上，找到一处长梯，爬之

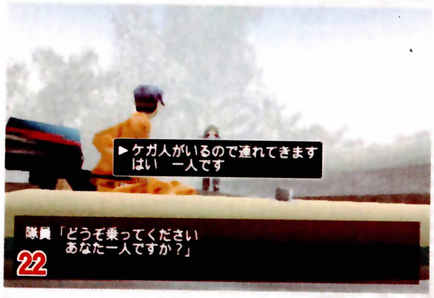
相泽家路线

>上来后则是连续危险事件（请参考最后一页图解）。注意PS2手柄左摇杆的ANALOG功能，使用时方向一定要控制准确。必要时，请先确认主视点（L2），并通过ZOOM键重复确认。

>与相泽会合后，发现《报都新闻》大厦



21 ←纪念树下使用发烟筒。



22 ←这里须选第一项。



23 ←从地面小罐儿的左边走。



24 ←躲避方向：右左右。



25 ←这里则很容易。

>选择“小说《朝颜の昼寝》”发生事件

>回到明亮办公室，在保险箱处使用杉山的“8762”番号

>事件——八田来了

脱出EVENT(真幸被抓住后是否对游戏有影响，唐塔目前还不清楚)

>被抓住后，朝北方闪闪发光的地方移动

>用利物割断被绑双手的绳子，从大厦脱出

>回到失火的报社大厦，见到编辑长后三人脱出，一起进入公园

>途中会有对话事件，继续前进直到木屋被树砸倒

>真幸从坏桥处下水游到对面，在巨大的记念树下使用发烟筒(图21)

>一定要取得救助直升机扔下的大背包，并可取得L瓶

>向通路前进会看到救助队小艇，对话时选择第一项(图22)

>游回比嘉和编辑长所在地(途中有旋涡发生)

>前往救助小艇方向

>在记念树倒下时，迅速从地面罐子左侧退后(图23)

>前往救助队小艇处发生事件

>与阵内和相泽会合，进入体育场，与阵内发生对话事件

>经过给水车后，将发生连续地震危机。最初屋梁危机(图24)的闪躲方向是“右左右”(最后别忘了按R1键以防跌倒)

接下来贴着体育场外侧路线前进，躲避开前方落下的滚桶(图25)，继续向前即可找到出口

>被直升机追逐时(图26)，只要在导弹的落点后方即可确保安全

>进入大商场后，直奔电梯附近的消火栓(图27)，用水柱将对面被堵住的道路疏通

>前进后发生事件，之后利用柱子做掩护，来到上层

>在卷帘门的缝隙处使用千斤顶(图28)，通过电梯来到三层

>在纸箱子处发生事件后隐蔽，然后从通路往里，经过斜台后真幸和比嘉对话(图29)，选第一项让比嘉逃走

>真幸从斜台下来，通过纸箱的掩护，避开枪手，往里经电梯来到四楼

>在经斜台走铁网来到一开启的卷帘门前，进入，上电梯来到六楼卖场

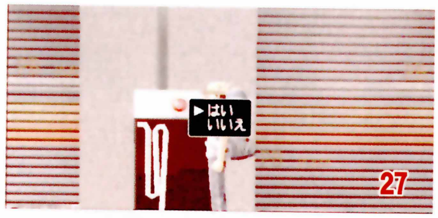
>在收银台处确认有一把钥匙(图30)，然后从里面的门绕进去取

>用钥匙开门后，经躲避前进，会从床下通过来到电梯(图31)

>往里走发生事件，遇到夏海



26 ←这里的BGM不错。



27 ←用消火栓开路。



28 ←在石台上使用千斤。



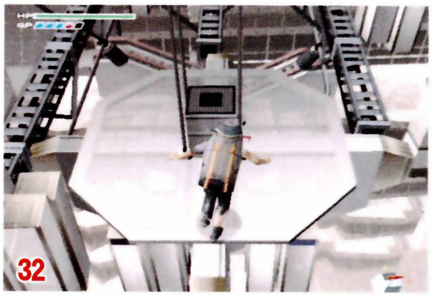
29 ←一定要让这情节发生。



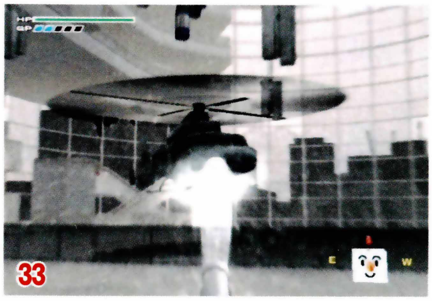
30 ←取钥匙开门即可。



31 ←从床底下出来，奔电梯。



↑上来后应往左跳。



↑先把直升机喷下去。



↑再将吊灯喷下来。

>经书店脱出

>在狙击手的追杀下，经斜台上电梯来到悬空铁架前

>上去后，经一“危险物”中转后找到通路(图32)，通过电梯来到上层发生事件

>取消火栓喷射直升机(图33)，当它降下时，喷射上方的吊灯(图34)，砸毁直升机

>出来后，经过桥来到避难所，分别与春彦和夏海对话

>进入首都岛管理中心

>下到最底层，进入中庭发生事件

>看到八田后，跟踪之，从卷帘门底下爬出后，一路向上

>途中发生事件后，从楼梯附近倒下的自动贩卖机爬过去，一路往里

>进入开门的屋内，听到对话，出现选项时选第一项

>出屋后，走下楼梯，从非常口脱出

>在阵内的快艇上按住R1键，上岸

>经过给水车(最后一个记忆点)来到对岸

>海水袭来后，迅速跑入大厦

>随阵内的路线沿楼梯一路向上跑，尽量不要被海水吞没，注意中途的拦路巨石

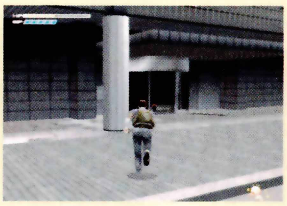
>来到屋顶，发生事件后。前进！

>最后进入大厦，一路向上，游戏结束

(注：首都岛管理中心部分很简单，故没有配图，请读者原谅。)

相泽家路线难点图解


↑从这里取衣架和太阳镜。


↑也可以不来此处取“军手”


↑衣架滑行。注意最后一跳。







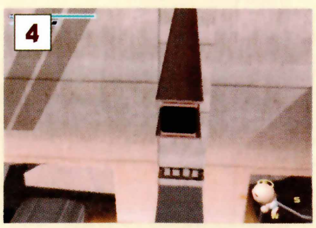


图1●要爬上正确的长梯。

图2●这一跳之前，当心被卡车砸死。此跳，左摇杆的方向是“4”(即“左斜下”)。跳过去之后莫多动。

图3●最后一跳的失败画面。惨。

图4●所以请先校正视点，控制好方向准确起跳。

生还评价

ENDING RANK

●根据玩家的PLAY时间/饮水量/CONTINUE回数/SAVE回数/走破距离/ENDING数等，综合给出S、A～E等不同级别的评价。

●游戏极其简单，但它的S级评价的获得却不一般：要求2小时以内爆机，初期背包里的东西不能增加，CONTINUE数=0，结局必须是1～4里的一种，不能喝水，任何情况下的动作要素均不可失误(比如在钢梁上走不得落下，否则GAME OVER等)。

ENDING集

结局1●和相泽一起脱出。通常ENDING。

结局2●和比嘉一起脱出。通常ENDING。

结局3●特定条件满足后方能出现。如：给相泽伞、选相泽家路线、火堆前与相泽对话时选“气……”之后直呼其小名、“家族写真”入手后与相泽对话、等等……

另外还有一些绝对禁忌的条件，一旦不慎选择，也是无法打出结局3的。如，让相泽去找撬棍、忘了找小狗、饮用未经净化的海水或是泥水等。

然而斗13未并打出完美结局。

结局4●与结局3类似，是比嘉路线的。

结局5●相泽路线时，在公园救助队快艇处，真幸一人脱出。

结局6●比嘉路线时，在公园救助队快艇处，真幸一人脱出。

结局7●游园地路线时，乘救助HELI脱出。

SPECIAL画像

No.12～17・25●选择游园路线时。第25图必须是在好感度高的情况下得到。

No.18～24●相泽路线时。第24图在好感度高的情况下取得。

其他图片，普通CLEAR即可取得。

指北针

游戏中有非常多种的指北针，没有什么太难找的，玩家找一个自己喜爱的一直用下去即可。只要玩家游戏时舍得花时间，将地图全转个遍，不怕找它不到——但是有些藏得比较隐蔽，在取得时要难免展开些动作，损失些口渴度。这里就不一一列举了。

道具的组合使用

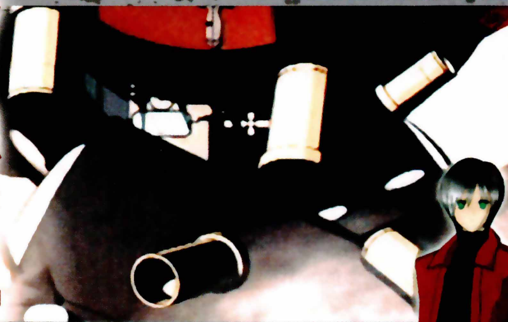
在游戏中基本没有什么用处。可不予理会。如，FILTER组合套装可净化泥水或海水、打火机加OIL可以继续使用等等。



死神之枪

手握双枪背悬棺材 此刻，一名孤胆英雄踏上了征途！



游戏发售日终于确定！令人兴奋的是特别限定版中还将附赠特制的人物模型！看来只有预约了。

PS2	厂商：RED		发售日：2002.7.18
	类型：ACT	价格：6800日元	原画：内藤泰弘

这次我们为大家带来了由RED ENTERTAINMENT公司制作的热门光枪射击游戏《死神之枪》的最新情报。首先为各位介绍一下已经曝光的主人公格莱布等人的个人资料。此外，我们还将公布一些第一关的游戏画面，请大家千万不要错过格莱布华丽的动作表演！


↑弹痕斑斑的墙壁、无数的伤痕描绘出战场上激烈的枪林弹雨。

被人们称为死神的可怕男子 比约恩德·格莱布



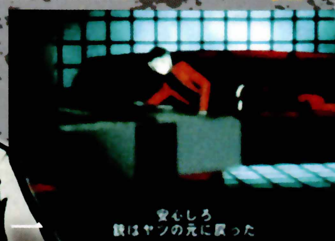
本作的主人公，被称为死神的杀手。详细情报还不太清楚，只知道他是为了和某个组织战斗而孤身潜入敌人基地。他手握两只代号“地狱犬”的巨型手枪，背后背着装有重型武器的棺材，与敌人展开殊死战斗。



信赖格莱布的女主人公 浅葱美佳



本作的女主人公，外表看年纪不大，但意志非常坚定。她逃出了某个组织的追杀，将“地狱犬”交付格莱布，委托他消灭组织的成员。



一切都被笼罩在迷雾中的老人 T博士



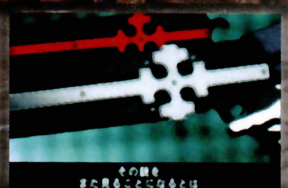
格莱布唯一的合作者，似乎曾在组织中担任过职务，但是他的经历和个人资料一概不明。自从遇到美佳之后，他的过去才渐渐曝光。



这就是游戏片头部分的动画

夜深人静，在漫天大雪之中，手握“地狱犬”的浅葱美佳出现在格莱布和T博士面前。布莱格从美佳手中拿起双枪，为了与组织战斗，孤身一人离开了基地……。





机械设定由藤岛康介先生担任

藤岛康介先生绘制的摩托车将在动画中出场。他的独特画风为游戏锦上添花。藤岛先生的FANS可以大饱眼福了！









为大家介绍一下第一关的游戏画面！

虽然片头的故事情节已经公开，但遗憾的是我们没有得到关于游戏系统的任何情报。不过，制作组已经公布了第一关的一小部分游戏画面，下面我们就为大家介绍一下吧。格莱布果然出手不凡，他手持两把巨大的手枪，将逼近的敌人打得体无完肤。时而冒着枪林弹雨向敌人展开反击，时而卧地就势开火，激烈的战斗令人目不暇接。从画面之中，就能想象出游戏内容何等精彩。此外，游戏中的所有建筑物都可以破坏，如果引诱敌人进入爆炸范围，顷刻间就能将他们消灭。在本作中，相信玩家可以充分感受射击游戏的爽快。

敌人的攻击无济于事！



即使遭到敌人的攻击……

←看格莱布的样子，与其说是在躲避子弹，还不如说是主动冲入枪林弹雨之中。在敌人的腹地横冲直撞，即使是被子弹击中也……



永远横冲直撞 突飞猛进!!

↑格莱布毫无惧色地横冲直撞！可是注意一下右上方的体力槽，竟然毫无变化，难道是处于无敌状态吗！？

与异形BOSS展开激烈的交手战!!



神秘物体漂浮空中

↑突然，在主人公面前出现了不可思议的神秘物体，看起来似乎具有很强的攻击力。



猛烈的攻击！

→子弹的狂风暴雨骤然从天而降！？四周全部包围在耀眼的光芒之中！不愧是BOSS，他的攻击实在惊人，即使是布莱格，如果不能灵活地躲避攻击，恐怕也会身受重伤。



↑眼见敌人低空飞行，格莱布也卧倒在地，手中双枪一阵狂扫。利用这种姿势，可以在躲避敌人攻击的同时予以反击，不过不知道指令输入是否很复杂

射击、射击、射击、疯狂射击!!

障碍物可以随意破坏！



用疯狂的火力摧毁碍事的汽车!!

↑画面上的障碍物基本上都可以破坏，在"地狱犬"的强大火力下，就连汽车也会被炸得粉碎。

坦克旁边再次出现敌人！





←↑主人公格莱布摧毁了大楼顶上的神秘坦克，成功的利用爆炸消灭了旁边的敌人。华丽的画面令玩家的爽快感倍增，不过随着故事的推进，游戏的难度会随着升高，对玩家的技术要求也越来越高！

敌人一律格杀勿论!!

特别限定版中同捆人物模型

限定版中将附赠立体的人物模型。高度是12厘米左右，还有一个特制的底座，而棺材和手枪也可以随意拆卸，非常方便。当然，模型颜色也相当令人振奋。



←负责制作模型的是大家非常熟悉的"巧克力蛋"的制作厂商海洋堂，模型的制作工艺细致入微，连负责人物设定的内藤泰弘先生也十分满意。

灵活运用风球和弹跳向大冒险发起挑战!?

风之克罗诺亚G2 ~梦幻冠军锦标赛~

克罗诺亚挑战英雄比武大会

克罗诺亚即将重返GBA舞台！大家非常熟悉的动作游戏——利用风球与弹跳过关斩将的“克罗诺亚”系列最新作即将登场。不过这次的“克罗诺亚”将以锦标赛的模式出现，与其他的对手展开激烈的争夺。

这款游戏继承了WS版的《风之克罗诺亚·月光博物馆》及GBA版的《风之克罗诺亚·梦幻帝国》的系统，是一个包含拼图解谜要素的动作游戏。在游戏中，主人公克罗诺亚将凭借着能够令敌人身体膨胀的风球和高超的弹跳技巧破解一个又一个谜团，挑战5大世界的50多个关卡，与各种各样的BOSS遭遇，向着最终的冠军进发。

好了闲话少说，让我们立刻做好准备，向布满机关且变化无穷的游戏舞台发起挑战吧！当然也要准备好你的GBA哦！看来没有GBA的朋友真的要赶快动手攒钱了！



真是个令人吃惊的消息！这次的冒险中将增加最令克罗诺亚头疼的水下舞台！那么到底在水中潜藏着什么危险呢？我们的克罗诺亚又将如何应对呢？

GBA	厂商：NAMCO	发售日：2002.8	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——



动脑筋灵活使用技巧!

←↓除了充满拼图解谜要素的舞台之外，还有对动作要求极高的关卡！真正投入其中的乐趣难以言表。





参加梦幻冠军锦标赛!

一天，克罗诺亚在某个奇异的世界里继续着打倒怪物的旅程，突然间一张请柬从天而降，缓缓落在他的手中。请柬中写着这样的字样：“梦幻冠军锦标赛！全世界各位冒险家，现在就是你们一决胜负的时刻，看看谁才是世界第一的英雄。”刚回过神来，克罗诺亚发现自己竟已被传送至一个挑战者云集的比赛会场，选手们容貌各异，有的人看上去实力雄厚，也有的似乎不堪一击，其中还有似曾相识的面孔。虽然大赛中透着古怪，但英雄这个字眼对克罗诺亚有着无穷的吸引力，他决定参加比赛一显身手。

洛萝和波普卡



←↓克罗诺亚的朋友们，立志成为掌管世界的巫女，波普卡是她的最佳搭档。

克罗诺亚



←大家非常熟悉的主人公，调皮而精力充沛，拥有旺盛的好奇心，信心十足。



→自在前作中被克罗诺亚解救后，就一直对我们的主人公非常仰慕，把他视为自己的兄长。

奇普尔

卡雷恩



→锦标赛的主办者，麦卡梅加帝国的支配者。自己的想法别人很难猜透。



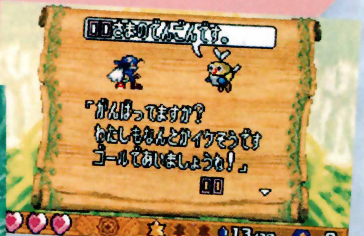
索格波罗是谁!?

这次，克罗诺亚将在游戏的各个舞台见到索格波罗这个角色。索格波罗将会为我们提示游戏线索，并传达其他游戏者的留言。也就是说，它将担负起游戏者、伙伴以及竞争对手之间信息传送的桥梁作用。如果大家在游戏中见到索格波罗，可别忘了和他说话呀！

给玩家各种提示!

→索格波罗会为大家提供有益的情报，十分热情！

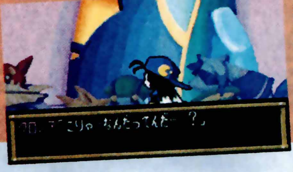




为我们传达留言!

这里的锦标赛高手云集!?











CHECK 请大家注意强化后的游戏舞台！

这次游戏者将要挑战的关卡比前作增加了10个，游戏中共分5个世界，大小关卡多达50个！玩家要在这些舞台中测试自己的实力，通过各种考验后，才能与比赛对手在BOSS关中一决胜负。这些舞台当中，还包括驾驶小船在激流中一边躲避障碍物，一边飞速疾驰的刺激场景！下面就让我们看看详细情况吧。





←↑让我们来挑战5个世界中的50个关卡吧。每个舞台结束后，才能进入下一个冒险区域。有信心完成全部5个世界的冒险吗?

↓如果在舞台中收集了所有的“梦之碎片”，就可以观看隐藏在画面下方的图片。



在各种各样的舞台中测试自己的实力!?

拼图解谜舞台

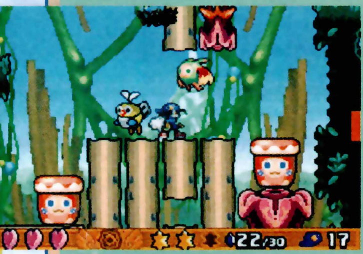
在这个舞台中，游戏者必须运用风球和弹跳闯过难关。像姆乌、布比这样大家熟悉的敌方角色自不必说，在PS2版《风之克罗诺亚2》中登场的利克里、艾鲁比尔等角色也将登场。当然，游戏中还有各种外表可爱的敌人和令人大吃一惊的机关陷阱！

让我们灵活运用弹跳，开动脑筋解开谜题，享受游戏的乐趣吧。当然也别忘了要有耐心哦，因为游戏的难度可不能小看。



←这是在游戏中出现的新装置——传送带，可爱的姆乌们在拼命地转动传送带，坐上它会发生什么事情呢？值得期待！

新关卡中可以看到熟悉的面孔!!





←成功捕获姆乌之后，瞄准花盆把它扔进去，开始种植计划吧！



←被抓住之后，过一定的时间就会爆炸的布比也会登场。



姆乌花盆是什么东西!?

上面所介绍的这几幅连续画面，就是本作中初次登场的机关——“姆乌花盆”。让我们利用二段跳捕捉姆乌，把它们扔进花盆吧！很快，花盆中就会长出幼芽，开出姆乌花！游戏者可以沿着茎爬上去，而且开过花的姆乌还能够再次捕捉。灵活运用这一特性，揭开隐藏的谜团吧。



↑成功地将姆乌放进花盆后，眨眼间幼芽就呼哧呼哧地长出来了……



非常的方便!!



←↑干得好，姆乌开出了鲜花！大家别忘了这朵花可以重复摘取。

动作闯关舞台

娴熟操纵小船的克罗诺亚，躲避敌人的进攻到达终点，这就是游戏的“水上漂流”舞台。在前作中，这一关是横版画面，但这次变成了3D场景，前后可以随意移动(似乎是在炫耀GBA性能，不过确实很漂亮)！！

与前作相比，这一关更加惊险刺激，动作性出类拔萃，过关后的爽快感无与伦比！

灵活运用各种技巧



↑利用风球捕捉敌人，或避开他们前进。



→狭长的山谷突然出现在眼前，小心跳过障碍物，千万不要一失足成千古恨。

BOSS舞台

在BOSS舞台中，游戏者将和对手展开激烈的较量，比赛采用了计时系统。克罗诺亚与对手一同起跑，穿越道路上的各种机关和陷阱，看谁能够第一个到达终点。在比赛过程中，游戏者可能遭受对手的进攻，当然也可以主动攻击对手，紧张的战斗也许只有到最后一刻才能分出胜负！让我们向扣人心弦的激战发起冲刺吧。



↑画面上端出现的状态条显示了克罗诺亚和敌人的位置，留心观察敌我之间的距离，撒开双腿直奔终点！



向目标冲刺!!



开发状况 游戏开发已经基本完成，我现在正在和最后的BOSS进行战斗。游戏中的解谜和动作过关部分非常具有挑战性，敬请期待。 NAMCO 小林

新コンバットチョロQ SHIN COMBAT CHORO Q

陆·海·空三线全出击 努力保卫国家和平!!

新坦克大战Q

最炙热的战斗，最可爱的Q版造型，能将两者自然而完美结合在一起的，就是这款即将发售的精品续作！



PS2	厂商：TAKARA		发售日：2002.6.27
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——





在「新坦克大战Q」中，主人公为了夺回祖国的和平，将与Q修塔因帝国展开激战！这次，我们将围绕本作具有代表性的几个任务详细介绍游戏的核心内容！

公开游戏最具代表性的舞台，海上、空中均化为硝烟弥漫的战场

大家是否见过在天空和海面遨游的坦克……现实中不可能发生的事情，在游戏中却能够实现，这也是“坦克大战Q”系列的一贯的诱人魅力。当然，本作也将继承这一传统。主人公驾驶的坦克，不仅在陆地称雄，在空中和海面也将与敌人展开鏖战。

任务之一「翱翔天际的钢铁之翼」

Q修塔因帝国开发的一架巨型轰炸机对普罗敦王国发起了进攻。主人公目睹敌人来犯，自然无论如何也要阻止他们的阴谋。游戏者的坦克将装备新研制的飞行器，在空中展开追击。你能够成功地击落巨大的轰炸机吗？

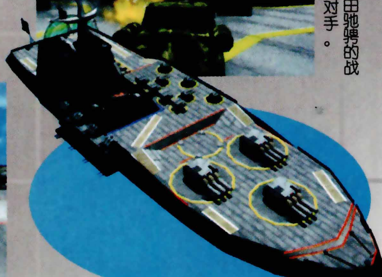


任务之二「海上的战斗堡垒」

这一关游戏者将和位于中立国「尼比利亚」东侧海面上的巨大战舰一决雌雄。如果不能摧毁这艘战舰，就无法踏入Q修塔因帝国的本土。面对被称为战斗堡垒的巨型战舰，普通的武器自然不起作用。一定要强化主炮和装甲，做好充分的迎战准备。



能让坦克在船上自由驰骋的战舰，就是游戏者的对手。





正面较量根本不是对手，敌人的弱点在什么地方呢？





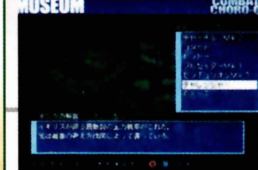
要让这样的怪物轰炸机攻击普罗敦王国可不得了。任务不许失败，紧张的战斗令人不由自主地心跳加快。

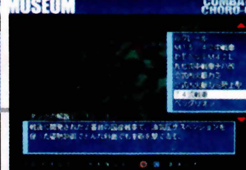


全世界的著名坦克都集中在游戏中!!

本作中收录了德国、美国、俄罗斯、日本等国家历史上著名的坦克，总数共有108种之多。这次为大家介绍其中的一小部分。相信你所知道和你不知道的许多坦克，也收录在这款游戏之中。不是玩家的坦克迷收藏一份也是挺珍贵的。

坦克名	国家
M7普里斯特	美国
M60A1	美国
莱欧巴尔特2	德国
斯特姆迪卡	德国
KV-2A重型坦克	俄罗斯
T-80U	俄罗斯
AMX-30	法国
鲁克莱尔	法国
74式坦克	日本
九七式坦克改进型	日本
奇夫登MK5	英国
挑战者	英国
M15/42中型坦克	意大利
塞莫本泰M42L	意大利





不论是活跃在第二次世界大战中的坦克，还是各国现役中的坦克，全部以Q版的造型在游戏中登场。

鼎鼎大名的古惑狼在掌机上粉墨登场！



古惑狼ADVANCE

GBA	厂商：KONAMI		发售日：2002.7.18
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——



大家非常熟悉的古惑狼将会在GBA上大显身手！虽然画面缩小了，但游戏爽快感的动作性依然健在！！

不论何时何地，都可以与古惑狼一同在游戏中畅游！！

深受玩家好评的搞笑动作游戏“古惑狼”系列最新作在GBA上首次亮相！在本作中，阴险的科学家奈奥·科尔特克斯再度登台，并企图征服地球。游戏中他使用邪恶的未来兵器，竟然把地球变成了糖块大小！为了拯救危机迫在眉睫的地球，我们的古惑狼再次踏上征程！当然，主人公古惑狼的命运和地球的安危都掌握在玩家的手中，那么我们一定要小心应付奈奥设下的各种陷阱。

科尔特克斯的野心！



↑科尔特克斯开发的行星微缩仪竟然把地球变得如此之小！可见他的手段有多毒辣。

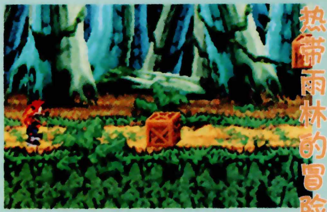
公开古惑狼的冒险舞台！！

古惑狼系列最大特征之一，就是游戏中丰富多彩的舞台。虽然本作是手掌机游戏，但是制作者仍然为玩家准备了各种充满魅力的舞台，丛林中的古代遗迹、沉没遇难船支的海底世界等区域数不胜数。

在这里，我们先为大家介绍一下从游戏序盘的第1关到第3关的情报，请各位千万不要错过！

冒险舞台1 狂热的丛林节拍

热带雨林的冒险！



↑最初的舞台是丛林中的小道，玩家可以在这里先熟悉一下操作！

冒险舞台2 冰冷的潜水突袭

水中也有冒险战场！



↑在这里会遇到大量鲨鱼、刺猬鱼等水中世界独有的敌人！一定要格外小心！

冒险舞台3 密林中的古代遗迹

→脚下布满了锐利的尖刺，如果掉下去滋味可不好受！！



遗迹深处是……!?

多姿多彩的动作

请各位放心，继承PS版的风格，GBA版中跳跃、滑行等动作也被忠实地再现出来。用最擅长的旋转攻击打倒敌人吧！

跳跃



←跳过障碍物或者取得空中的宝物，这是动作游戏的基本技巧。

滑行突破



←穿越狭窄的空间，就势攻击敌人，取得宝物。

↓身体高速回旋时可以破坏木箱和攻击敌人。

水中旋转攻击





旋转攻击

↑主人公古惑狼在水中高速回旋，加速左右方向的移动。

登场角色都是老面孔

在本作中，大家耳熟能详的各位角色又将同台演出！下面我们就简单的介绍一下他们的个人资料。



克拉修·邦迪克

←古惑狼系列的主人公，其真实身份是充满正义感的袋狼。



可可·邦迪克

↓克拉修的妹妹，是个头脑聪明值得信赖的女孩。



奈奥·科尔特克斯

↑企图征服世界的恶人，主人公克拉修永远的宿敌。



亚克亚克

←乌卡乌卡的孪生兄弟，克拉修的良师益友，正义的面具。



乌卡乌卡

→虽然和亚克亚克是孪生兄弟，但却是个邪恶面具。

无双报道

夏日彩虹

我为歌狂 music up

怒涛的三连击 最终回

发售日确定！

2002年7月浪漫上市！



PC	厂商：UBI	类型：AVG	发售日：2002.7	媒体：CD-ROM四枚组
	预定价格：69元	配置要求：P II 300 WIN98/2000/XP		监制：叶伟

真是光阴似箭，这款由上海ubi公司精心制作的国产游戏大作很快就要面市与大家见面了。在前面的两次报道中大家应该已经对这个作品有了不少感性的认识，只是对游戏核心的战斗部分还是雾里望月，不明不白。在这回对本作最后一次的“无双报道”中，我们将全力为大家介绍作为游戏重要核心部分之一的战斗系统，希望通过我们的讲解，能帮助您尽快熟悉，并融入到祥和快乐的“夏日彩虹”中！

独立而特别的战斗系统！

游戏的战斗系统采用2D斜45度角的视点，而战斗方式是有点类似于皇家骑士团的回合制，但和“皇骑”有着根本区别的地方就在于“夏日彩虹”中没有EXP的设定，并且所有已合成的魔法也不能带入下一场战斗，据说这样做主要是为了体现制作者纯战略意味的设计理念，而且这样的做法也能够让每一场战斗更富有紧张感和紧凑感。

组成战斗的四大主要系统在这里一一表明！！

合成/魔法系统 1

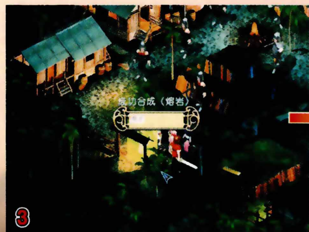
在本作中的设定中，只有天堂岛上的原创角色才能使用魔法，而且魔法并非取之不尽的，只能通过在战斗中获得的碎片合成魔法卷轴后才能使用。碎片总共有4大属性，分别是——火、水、地、风。游戏中不但可以在同种属性的碎片之间进行合成，到游戏的中期以后，更可以在不同种类的碎片之间进行合成，而且合成后的魔法种类达到将近40种之多。每个原创人物都拥有其自身的基本魔法属性，不过他们只能合成与使用和他本身属性相符的魔法。

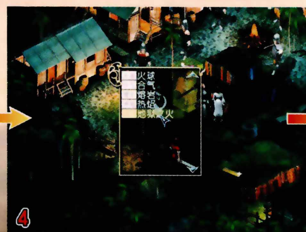
每种属性的魔法都分为4个等级，而等级越高的魔法，其合成的成功几率就越低。所以玩家要是在战斗一开始就能幸运地合成了一个4级魔法的话，那可千万不要得意忘形地胡乱挥霍啊，一定尽量留到打boss的时候给于boss致命一击，那可是相当重要的呢！这也可以说是本作最为独特的一种战略性。

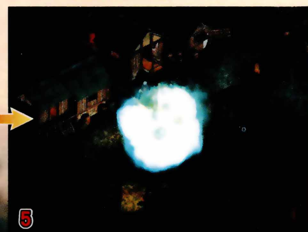

1.点中主角后选择行动菜单的"合成魔法".



2.选中后出现这个角色能急合成的魔法。


3.只要有碎片，就可以合成魔法了。


4.选择手中有，而且要释放的魔法。


5.敌人被魔法击中啦！

行动点数系统 2

战斗中，每次行动回合都会有一定的行动点数，移动、攻击/魔法、彩虹乐章、合成、防御、调查等行动指令都会消耗不同的行动点数，没有用完的行动点数也不会累计到下一回合。有鉴于此，玩家一定要注意的，就是必须利用有限的行动点数来决定对当前战况最有利的行动而尽量不要浪费。如何安排自己和队友行动可是相当的挑战啊！



有别于其它同类游戏的系统设定，不知是否会给一些玩家带来难题。

彩虹乐章系统 3

本作中的原创人物虽然不能使用魔法，但是他们也有另外一种特殊的攻击方式：彩虹乐章。彩虹乐章一共分为7种，玩家会随着故事的进程而慢慢习得。彩虹乐章的攻击效力和范围都非同一般，但每场战斗每个原创人物都只能使用一次，并且使用过的彩虹乐章也不可再次使用，限于诸多限制，所以玩家绝对不可以浪费每一个使用机会。


幸亏还有这个“乐章”系统，否则普通角色就没有参战的必要了？

合体攻击系统 4

正是通过了这个系统才能把IRS系统和战斗系统紧密地结合起来，为什么这么说呢？因为在战斗中男主角如果有机会和女孩子们并肩战斗的时候，会根据玩家平时和各位女孩的好感度而决定最终是否能使出合体攻击，当然好感度越高，出现合体的成功率也就越高喽，所以大家一定不能在平时的对话事件中激怒各位MM哦。


战斗效果如何还要指望平时跟女孩子们结交的如何，这是打仗还是谈恋爱？

读者欲知详细情况请访问上海育碧软件网站 http://games.sina.com.cn/zhuanqu/ubisoft/

注：所有画面均为开发中。夏日彩虹标记及夏日彩虹®是上海育碧电脑软件有限公司的注册商标。



死亡之屋3

死亡之屋系列最新作即将在XBOX上登场!!

人气鼎沸的硬派射击游戏

SEGA射击大作《死亡之屋3》降临！

面目狰狞的僵尸不断向你袭来，一旦落入他们的魔爪，只会落得死无全尸……人气射击游戏最新作终于决定登场XBOX！由于魔盒机能强劲，因而本作备受关注。

XB	厂商：SEGA		发售日：2002年内
	类型：STG	价格：未定	其他：——

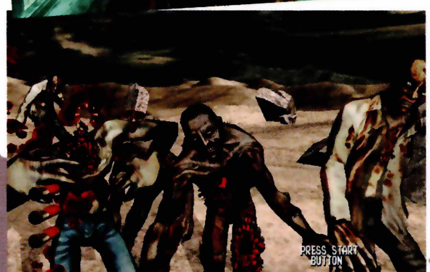
在街机和家用机上大受好评的光枪射击游戏“死亡之屋”最新作终于决定在微软的XBOX上推出了！这将是“死亡之屋”系列的第3部作品。以往的射击游戏通常将敌人的出场模式和得分的高低作为游戏的重点。在本作中，除了重视动作性之外，还增加了情节性这一附加要素。游戏者将揭开一连串事件的迷雾，玩家在杀戮丧尸的同时也会体味到峰回路转的情节。此外，由于主人公的职业是特工，所以武器也得到了大幅的强化，从过去的手枪变成了散弹枪。让我们手持强力的武器，将不断袭来的僵尸大军打得落花流水，在令人颤栗的场所中勇往直前！记住！为了生存，一定要疯狂地射击，让丧尸有来无回。



游戏将"被丧尸追击的恐怖"表现得淋漓尽致

虽然目光所见之处看不到丧尸的踪迹，但是它们就躲在某个角落里，不断地向你逼近。在前作中，游戏者只能感受到“寂静的恐怖”，但在这部作品里，你将体验从未经历过的“被僵尸追逐的恐怖”。















一丧尸逼近了！这场你死我活的战斗将把我们带向故事的高潮！





自从被称为“丘利安公馆事件”的主角丘利安博士所策划的世界毁灭计划启动后，一连串的阴谋和惨剧就不断上演。在本作中，随着游戏者突破重重关卡，游戏的背景也将逐步明朗。

故事背景逐步明朗 情节丝丝入扣跌荡起伏

开发状况 死3终于打破沉默宣布登场XBOX。本作拥有远远超越前作的高品质画面及恐怖感……这次为大家介绍的只是冰山的一角！　WOW广告宣传部　西屿

北通超级聪明卡(套装)

SUPER INTELLECTUAL CARD

专用 Advance



128M聪明卡



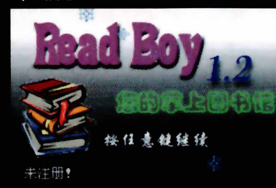
下载 Mp3, 电子书,电影播放,图片浏览,游戏...

备份 卡与卡之间的信息内容可直接交换

存储 每个卡带可分出四个存储空间



Mp3画面之一



电子书画面之一



电影画面之一



图片浏览画面之一

创造无限娱乐空间



北通刻录机

所含物品

- 型号:BTP-A812
  北通聪明卡128M
- 型号:BTP-A811(套装)
  北通聪明卡
  刻录机
  便携电池包
  变压器
  电脑连接线
  驱动光盘
  用户手册

适合
Windows98/me/2000/XP操作系统

更多意外惊喜
尽在www.betop-cn.com

敬请浏览北通网站



可提供全系列的GBA、PSX周边产品,因版面所限,不能一一列举。

BETOP®
北通产品
北通电子

北通电子有限公司
http://www.betop-cn.com
广州市天河区龙口东路5号龙晖大厦1110# 传真:020-87564615
分公司 广州:(020)81844931 北京:(010)65924094 上海:(021)62052398

快乐指南
- 北通电子产品均享受"壹个月保换,六个月保修"的放心服务,使您绝无后顾之忧
- 全天侯的技术支持:020-85513480及support@betop-cn.com,及时为您排忧解难,扫除一切疑难杂症
- 在线既时服务QQ号:176634,如同我们在您身边,随叫随到
- 三十分钟之内一定给您回复的网上留言板(BBS),敬请光临我们的网站:www.betop-cn.com
- 不断加入的新编程文件及驱动程序升级,只要关注我们,就能将您的游戏外设的性能发挥到最优化,游戏变得更轻松!



闪亮登场
真·三国无双
三国豪杰热血沸腾战赤壁.
新世纪,新风格,三国无双天下无双也.
让你扮演不同的角色,亲身体验变化激烈的三国时代.
兼容系统
GBC
小太极
炎黄大战蚩尤
女娲补天
大禹治水
后羿射日
Sintax
第二部
密室之秘
惊心动魄的密室冒险之旅
精彩
刺激
大金刚5
勇气百分百的金刚
在迷失的丛林里为
了寻找所多玛而奋斗!
Sintax Technology Ltd.
发售日期
7月1日
2002
彩色
中文版
SLG
Sintax
新特奇科技有限公司
诚征全国各地代理商
联系人:陈小姐 电话: 13702234106

游戏新作情报



格斗超人

XB	厂商：MS	发售日：2002年内
类型：FTG	价格：未定	其他：——

迟迟没有发售的XBOX"原祖"游戏之一，由"TOBAL"系列原班人马制作，画面上竭尽全力发挥XBOX性能。本作是真三维的动作格斗游戏，场地极大，而绝非单纯的一来一往的过招，利用地形来取得胜利也十分重要。



阳光马里奥

追加

GC	厂商：NINTENDO	发售日：7月19日
类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

距离发售还有半个月的时间，新情报新画面屡屡公开，这回为大家再次追加最新游戏画面以及游戏封面，相信看过的朋友一定领略到游戏的魅力了吧？ACT的革新时代就要到了，7月19日——任天堂年度最强的一击！



←空中的星星如何取得？游泳健将。



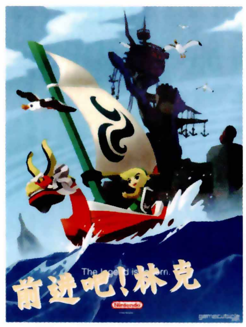


↑将小岛搞得一团糟的怪物就在面前，将水灌满来冲干净吧！

塞尔达传说

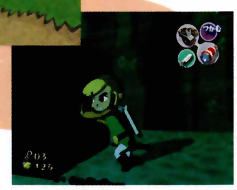
GC	厂商：NINTENDO	发售日：年末预定
类型：A·RPG	价格：未定	其他：与GBA连动

A·RPG的最高杰作"塞尔达"在本届E3展上出尽了风头。游戏的各方面均堪称究极，林克的造型、动作栩栩如生，并且追加了大量新要素。这些内容都将在今后的杂志中一一介绍。





←头顶的是什么？难道要混入部落一定要这样做？不知道操作上需要什么技巧。



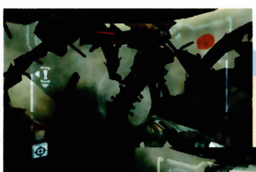
→推箱子是解谜的必备要素，希望制作人能够给我们更多答案，游戏的谜也越来越多了。

银河战士Metroid Prime

GC	厂商：NINTENDO	发售日：未定
类型：STG	价格：未定	其他：与GBA连动

任天堂很少制作的第一人称射击游戏，这次取材自超任时代大人气的动作游戏"银河战士"，结合GC的强劲机能，势必再度刮起一阵银河风暴。游戏比较偏向欧美，相信这也是用意所在。





←BOSS巨大，游戏画面的魄力之大前所未见。作战中的激烈程度超乎寻常。



→敌人都是异形生命体，战斗要速决，面对嗜血的家伙猛烈开火吧！

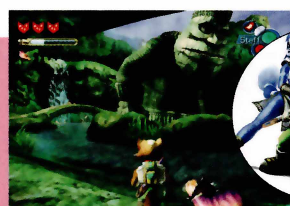
星际火狐·恐龙星球

追加

GC	厂商：NINTENDO	发售日：未定
类型：A·RPG	价格：未定	其他：——

在新画面中，我们可以看到游戏中更多精美的场景。如岩石怪等，画面本身也是出色至极。游戏糅合了动作与RPG的要素，是火狐系列外传作品。而正统续作将在明年由NAMCO推出。









↑虽然游戏类型有所改变，但在本作中仍然会加入原作的射击玩法。同时，在战斗上也采用即时制，节奏简洁明快。

瓦里奥世界

GC | 厂商：NINTENDO | 发售日：未定
类型：ACT | 价格：未定 | 其他：——

以古怪搞笑的面相与动作风靡世界的瓦里奥正式登陆家用机。本次的冒险舞台设定在神秘的古遗迹，既有黑暗的古堡又有埃及古城。这次瓦里奥在动作上也更加多样，还可以利用许多道具来攻击敌人。



↑缩小后的瓦里奥在花丛中冒险，令人产生了“PIKMIN”的幻觉。



←抡起敌人攻击，火光飞溅，真是华丽。



→阴森的古堡不知会有什么样的奇妙冒险。

天诛3

PS2 | 厂商：ACTIVISION | 发售日：2002年末
类型：ACT | 价格：未定 | 其他：——

将忍者的魅力发挥到极至的动作游戏“天诛”终于将脚步踏上了PS2。力丸与彩女仍旧是本集的主人公，在月光下与敌人展开殊死之战，利用忍者高超的技艺来完成任务吧！



↑暗杀是本系列的乐趣所在，想得到最高的级别就要彻底掌握各种忍术，这才是正统的忍者游戏啊！





无所畏惧 上天入地

死或生·沙滩排球

XB | 厂商：TEMCO | 发售日：未定
类型：SPG | 价格：未定 | 其他：——

美女的香泽飘到了排球场上！板恒半信对“DOA”的促销真是不遗余力，超养眼的画面是本作的卖点所在。游戏的场地部分取自DOA原作，而大量性感服装也必将再度征服玩家（笑）！

沙滩排球 波涛汹涌



↑是在向AM2叫板吗（笑）？虽然不否定DOA女孩面相靓丽，但更值得我们关注的还是游戏本身。





↑使用DOA的引擎开发，画面的感觉与DOA3无二。

RED DEAD REVOLVER

PS2 | 厂商：CAPCOM | 发售日：未定
类型：STG/ACT | 价格：未定 | 其他：网络

“荒野大镖客”的续作终于公开了！比较起前作有了很大变化，系统上将保留原作的简单操作，爽快感依旧。事隔多年，终于有可以听到那令人激昂的音乐了，愤怒的“马刺”来了。





开火！

↑体会西部的狂野与惊险，相信游戏中一定会有骑马追逐的刺激场面。比比谁的枪法好！

真·三国无双2

XB | 厂商：KOEI | 发售日：未定
类型：ACT | 价格：未定 | 其他：——

大人气的动作游戏正式宣布移植XBOX。游戏最大的进化在于XBOX强劲性能的支持，同屏显示人数更多，并且不会再无故消失。画面更加流畅自然，丢帧一去不复返。

光荣英雄诞生



↑在目前最强大的主机上来玩，三国迷怎能错过？







英雄无双 喋血杀场

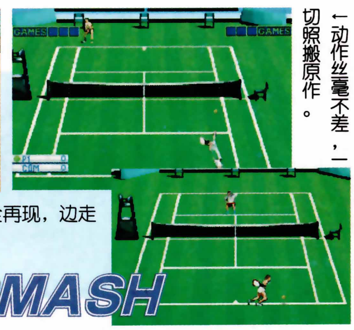
VR网球GBA

GBA | 厂商：SEGA | 发售日：2002年内
类型：SPG | 价格：未定 | 其他：——

以流畅的操作与写实的画面征服全世界网球迷的VR系列，将战火烧到了GBA上。游戏以第二作为原形，人物的流畅动作得以完美再现，巡回赛等模式全部收录。



↑虽然是2D，但赛场的气氛却完全再现，边走边玩的感觉棒极了！



←动作丝毫不差，一切照搬原作。

POWER SMASH

YOUXIGUWAN Station 游戏古玩街



我是本店的掌柜，欢迎各位来"淘"令人心仪的游戏精品。

宇部

PART 7

SOFT WARE 《古巴英雄》小天天のFC情结

——本期特邀ACT游戏达人天师坐客古玩街，聊聊他的收藏与感受。相信不少玩友也有过相同的令人难以忘怀的经历，那是一段伴随我们成长的无比快乐的时光……

厂商	SNK
类型	动作
娱乐度	■■■■□
稀有指数	★★★★★



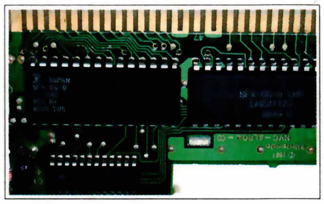
国内正式引进游戏机时，我正上初中——1988年原装FC入手。当时天津劝业场的主机价格是730元赠卡。一开始玩的是超级玛莉和随机赠的一盘什么“EXCITE BIKE”(原装)，后来89年我就买到了原装《魂斗罗》(290元。我绝对是国内最早拿到此卡的人之一，人手不出一周，更知30人秘技！后来北京才有的组装黑卡，因为是高K，还卖到300元以上)。我曾陆续玩过《OPERARTION WOLF》等一批原装卡，并用卖掉“魂斗罗”的钱买了一盘《脱狱》(345元)。野狼敢死队、魂斗罗、脱狱的街机，本人有幸全部玩过。同理，古巴战士的街机我也玩过，画面很好，很难。那时的SNK是我的偶像。当大家都玩黄卡时，我已经不玩FC了，最后一盘原卡《CONTRA2》，150元入手，90年买的，觉得和1代相比差得远。FC我没经历过黄卡期，早期48K、64K的卡亦未玩过什么，只有“影子传说”和“机车龙虎斗”、“炸弹人”还有一些残忆。我一般都是换卡或租卡玩，天津有五十种以上的原装卡，只需交300元押金，租金1小时才三毛钱，像是什么《KONAMI世界》等许多大家数得着的高K强卡，其实国内都有原装。



→本作无限续关的设定降低了游戏的乐趣。

《古巴战士》这盘卡我是360元购入(最早天津国际商场卖450元，太贵，但我一直惦记着，因为游戏的音乐不错。后在机缘安排下于“劝业”拿下)。另外值得一提的是，这盘卡里有个纵向射击的小游戏(要用到副柄通过秘技调出)，但似乎无法通关。

……我的FC经历与街机并驾齐驱，我的FC时代以组装“玛莉3”收山。国内正欲大兴“红白机”，但那时的我已经是街机某STG的伪达人了。



→把卡带给大家拆开看，后却发现合不上了(笑)。

HARD WARE 超级GAMEBOY2 在SFC上玩GB

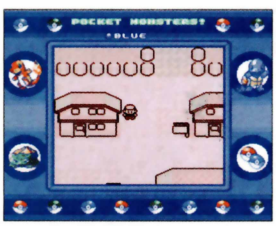
厂商	任天堂
类型	GB转接器
娱乐度	■■■■■
稀有指数	★★★★☆



这是一款可以将GB卡运行于超级任天堂的转接设备，有了它就能在电视上玩GAMEBOY，再也不用因为GB过小的屏幕而看不清游戏画面而烦恼了。另外它还可显示对应GB卡中内藏的游戏背景，相当的华丽和美观哦(如图)！还有就是此设备实现了与GB通信对战的功能。



←好玩的热斗KOF96



← 风靡全球的POKEMON(蓝)

SOFT WARE 经典动作RPG《天地创造》让玩家真正体验角色扮演的乐趣

厂商	艾尼克斯
类型	ARPG
娱乐度	■■■■■
稀有指数	★★★★★



此作无论在剧情，角色设定，还是操作和图象都达到了16位机时代的顶峰，即使在7年后的今天来看这部作品依然是那么地优秀。而至今没有推出续作也令大批Fans望穿秋水，更显出这本超任卡的珍贵。



本人更推崇的是使用PCM音源的游戏音乐，尤其是开始村子中悠扬纯朴的木吉他伴奏的旋律，美伦美奂毫不张扬，尽显ENIX王者风范。

征稿启示　凡藏有与GAME有关的古玩的读者均可投稿至本栏目，稿件要求：详尽的文字说明和彩色照片以及联系地址。来信请寄：北京6129信箱古玩街栏目收　邮编：100061　E-mail地址：cubelead0664@sina.com


电子游戏软件
8周年纪念
增刊第二版狂野发卖
增刊
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
附赠
VCD
电玩新势力
高达纪念版
定价 全彩画册+光盘
18.00元
616款高达模型
375款反恐军事模型
440款游戏人物手办
用图片及影像再现
高达20年辉煌
国内目前最完整的高达游戏特辑
1431款模型尽收眼底
光盘内容直击：
真实演示高达模型的诞生
机动战士高达攻略精解
3D机能的宿命之战
最高体验！最酷战士！
街机大作完美移植
机动战士高达PS2
机动战士高达——逆袭的夏亚PS
首款高达在线游戏DC版高达战役在线
机动战士高达外传0079DC
联邦对吉翁DX PS2 吉翁最前线PS2
前进！前进！
140面全彩进口铜版纸豪华印刷装订，附赠精心制作的VCD光盘
威武雄壮坚不可摧的高达军团正滚滚而来！！
《电子游戏软件》出版
《电玩新势力》光盘制作
●邮购地址：北京6129信箱发行部 ●邮编：100061 ●联系电话：64472177
●邮资免取(请在汇款单附言栏写明增刊字样) VCD光盘+全彩画册 18元

这个充满诱惑和期待的夏天

有比点心更可口的吗?

VOL.9 7月1日火烫发售!!

劲作 摩天轮

梦幻之星在线前传I&II
铁甲飞龙ORTA
机动战士高达基连的野望

新品 滑翔机

EDE—崩坏的前夜
优迪的工作室
波波罗克罗伊斯初次冒险
沙滩排球

格斗 竞技场



凤凰诞生
全日本VF大赛实况
——凤凰飞翔篇
DOA3官方
连续技(下)
KOF98实战连续技

业界 海盗船

E3展新作采风!
暑期买机大全实战防骗篇
带你亲临购机现场!



名曲 音乐厅

穿越时空主题曲
FFVII精彩MTV

攻略 冒险岛

合金弹头3一命通关
恶魔城白夜协奏曲BOSS战

游戏 研究所

机动战士高达外传
最强机师诞生

CG 观光园

FFXI片头动画
风之克罗诺亚



VOL.1—8好评发售中!

邮购地址:北京6129信箱 邮编:100061 联系电话:(010)64472177 邮资免取

ISSN 1006-5032

07>

9 771006 503000

邮发代号:82-648 统一刊号:CN 11-3505/TP 定价:8.40元